

ЧАСТЬ ВТОРАЯ



ИГРО

www.igromania.ru



■ в разработке

STAR WARS: KOTOR 2
THE WITCHER
DRIVER 3 • NHL 2005

■ в центре внимания

FULL SPECTRUM WARRIOR
GROUND CONTROL 2
ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3
BATTLEFIELD 2

■ вердикт

THIEF:
Deadly Shadows
BEYOND DIVINITY
TRUE CRIME

■ на CD/DVD

CD-DVD
UT2004: ALIEN SWARM
ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ
НА ОСНОВЕ UT

CD-DVD
МАФИЯ: РУССКИЙ МОД
БРАТВА В ГОРОДЕ ГАНГСТЕРОВ

DVD
CIV III: CIVILIZATION 3000
НА ТЫСЯЧУ ЛЕТ В БУДУЩЕЕ

■ из первых рук

В ТЫЛУ ВРАГА
JAGGED
ALLIANCE 3D

ЧАСТЬ ТИРАЖА
А ЧАСТЬ
С 2 CD
С DVD



НОВЫЕ РУБРИКИ
GAME OVER? И
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ:
ИГРЫ

СВЫШЕ
350
ИГР
В ЖУРНАЛЕ ЗА CD И DVD

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
AGAINST ROME • BATTLEFIELD VIETNAM • CASTLE STRIKE •
CHICAGO 1920 • DESERT RAIS VS. AFRICA KORPS • DOMINIONS II •
FAR CRY • JACK THE RIPPER • KELLY SLATER'S PRO SURFER • RIOT POLICE •
TWO THRONES • UNREAL TOURNAMENT 2004 • WARS & WARRIORS:
JOAN OF ARC • ПОЛНАЯ ТРУБА • КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА 2

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ • ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ РУЛЕЙ •
RADEON X800 — НОВЕЙШАЯ ВИДЕОКАРТА ОТ ATI
ИГРОВЫЙ • ОСВАИВАЕМ РЕДАКТОР УРОВНЕЙ
ДЛЯ FAR CRY • **ИНТЕРНЕТ** • КТО ЕСТЬ КТО В МИРЕ
ОНЛАЙНОВЫХ ИГР **ДЕАТНАМАТЧ** • COUNTER-
STRIKE: ТАКТИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПИСТОЛЕТОВ
КИБЕРСПОРТ • КУБОК РОССИИ: НОВАЯ СТУПЕНЬ
РАЗВИТИЯ КИБЕРСПОРТА

ОБОЛЧКА:
JAGGED ALLIANCE 3D

ИГРОМАНИЯ

№7 [82] 2004



Привет всем!

Несмотря на то, что сейчас лето — а летом вроде как помногу работать не принято — мы продолжаем всячески совершенствовать и полировать "Игроманию". Последние эксперименты в области создания новых рубрик привели к появлению двух небольших, но весьма симпатичных информационных оазисов, где жаждущие странички смогут передохнуть после долгого путешествия по равнинам Rulezz&Suxx. Первый из них — это "Горячая линия" по играм, завести которую нас давно и упорно просили в письмах. Второй — натуральный заповедник под названием "Game Over?", где отдыхают от мировой суеты самые знаменитые игры ушедших дней. Названия вроде King's Quest, Golden Axe, Prince of Persia и Jagged Alliance, я уверен, заставят вспорхнуть сердце ветерана, а геймерам-новичкам будет интересно узнать — во что народ отчаянно резался 20, 15, 10 и 5 лет назад.

Кроме того, что в "Game Over?" мы пишем про игры седой (и не очень) древности — нам показались логичным именно в рамках этой рубрики продолжить серию материалов "Жизнь замечательных разработчиков" (она же — ЖЗР). Как всегда, мы активно ждем ваших отзывов на новые рубрики — что в них понравится, что, может быть, сделать иначе. Пишите!

Вторая хорошая новость об июльском номере состоит в том, что на компакт/DVD каждый желающий может обнаружить продолжение видеопреобразования с Е3. Он содержит просто шикарные видеоматериалы по таким монструозным проектам, как Half-Life 2, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth, Prince of Persia 2, Silent Hill 4 и Battlefield 2. Внимайте! Кому покажется мало — тех приглашаем на просмотр видеонews, которые на сей раз выросли до какого-то просто неприличного размера. Вас ждут кадры из DOOM III, Halo 2, BloodRayne 2,

Dungeon Siege 2, The Movies, Brothers in Arms, Call of Duty: United Offensive и других громких проектов Е3, о которых вы могли прочесть в соответствующем материале предыдущего номера "Игромании". Кстати говоря, в связи с нарастающей популярностью видеоматериалов мы сделали под них на CD/DVD отдельный пункт "Видеомания" в меню интерфейса.

Третья хорошая новость (у нас их сегодня прямо-таки фонтан!) находится "В центре внимания". Она называется... Battlefield 2. Или, если угодно, Full Spectrum Warrior. Оба этих безусловных хита были пойманы нами по горячим следам с Е3, скручены и доставлены в расположение штаба. Их сопровождали: Freedom Force vs. the Third Reich и (внимание!) "Дальнобойщики 3". Для тех, кто и после этого еще не упал в обморок от счастья, в рубрике "Будем ждать?" мы приготовили убойную парочку: Driv3r и Knights of the Old Republic 2... Ну и, наконец, самое главное. Обложку вы уже видели. А рубрику "Из первых рук", вероятно, еще нет. В таком случае — сразу после прочтения этой страницы срочно туда, на всех парах. Jagged Alliance снова с нами! Это, знаете ли, как воскрешение Виктора Цоя, Эдди Меркьюри и Курта Кобейна одновременно. Посмотрим, конечно, как получится у студии "Мист Лэнд — Юг" справиться с продолжением великой серии, но мне отчаянно хочется верить в успех.

Далше по журналу. Из стратегическомультимедийного Deathmatch была изъята подрубрика DeathZone. Отныне она поселилась на страничках "CD-мании". Нам это видится вполне логичным, так как DeathZone содержит описания модов, сборников карт и прочего, что вполне себе великолепно вписывается в концепцию "CD-мании". Зато в самом Deathmatch теперь высвободилась еще страница места, которое мы, конечно же, посвящаем традиционным материалам раздела, таким как руководства по стратегиям и тактикам в лучших мультимедийных играх.

Немного о кадровых перестановках. В редакционный коллектив плавно влился Игорь Варнавский (один из наших лучших авторов). Он решительно взял на себя работу с разделами "Полезный софт" и Deathmatch и "Киберспорт". Руководство флангским разделом Rulezz&Suxx отныне торжественно переходит к нашему редактору Олегу Ставицкому. Тогда как прежний редактор этого направления Матвей Кумби становится... впрочем, об этом и многом другом (например, о том, что "Игромания" создает собственную футбольную команду!) подробно написано в нынешней "Почте". Ее, кстати, очень рекомендую — получилась весьма интересной и во многом неординарной.

Засим честь имею откланяться, всегда ваш...

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ
rod@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Олег Полянский
Заместитель главного редактора
Матвей Кумби

Редакторы

Алексей Макаренко, Степан Чечулин,
Олег Ставицкий, Николай Арсеньев,
Николай Петасов, Антон Логвинов,
Игорь Варнавский

Технический координатор

Изабелла Шахова

Корректоры

Мария Луговская, Людмила Хлобыстова
Программирование и верстка сайта и дисков
Денис Валуев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова
Творческо-производственный состав
Армен Есаянов, Денис Тангалянов,
Виктор Расстрегин, Андрей Александров,
Дмитрий Кузнецов

Арт-директор

Роман Грынька

Технолог-верстальщик

Денис Ганючка

Дизайнерская группа

Сергей Ковалев, Денис Нодыль, Мария Грынька,
Виктор Бодров (дизайнер обложки), Илья Галиев
(дизайнер интерфейса CD/DVD), Павел Васин

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТехноМир»

Генеральный директор

Азам Динилов

Редакционный директор

Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Игорь Федина

Тел./факс (095) 730-4014

Менеджеры по рекламе и PR

Юлия Одинакова (odnakova@igromania.ru)

Дарья Новоторцева (danya@igromania.ru)

Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

Анна Плещова (anna@igromania.ru)

PR менеджер

Николай Фролов (nick@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «АВИТОН-ПРЕСС»

тел./факс (095) 912-44-08, 911-29-77

Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),

Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru),

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),

Сергей Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудюшин, Мария Смирнова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)

Тел. (095) 231-2365

Тел./факс 231-2364

e-mail журнал: MANIA@IGROMANIA.RU

сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журнал всегда требуются

талантливые авторы.

Если вы чувствуете себя таковым —

обращайтесь на mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.

Отпечатано в УАВ "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.

Печать компакт-диска: "CD Art"

Упакован: ООО "Пак-Пресс",

тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© "Игромания", 1998-2004.

Тираж 115,000.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефону редакции.

ГАЗЕТЫ
ЖУРНАЛЫ
2004

ОАО Агентство
"Роспечать"
Каталог Агентства
Роспечать

80288 Игромания
80289 Игромания + 2 CD
84193 Игромания + DVD

ОАО "Агентство
"Кинга-Сервис"
Объединенный каталог
"Пресса России"

38900 Игромания
29166 Игромания + 2 CD
11780 Игромания + DVD

ОАО "Межрегиональное
Агентство Подписки"
Каталог "Почта России"

99128 Игромания
99129 Игромания + 2 CD
10880 Игромания + DVD

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

Новостной меридиан	06
Даты выхода игр	15
CD-МАНИЯ	16-29
От редактора	16
Руководства и прохождения	16
ИГРОВАЯ ЗОНА	17
Первая тема компакт: Unreal Tournament 2004: Alien Swarm	20
Вторая тема компакт: Мафия: Русский Мод	22
Демоблок	24
Патчи и трейлеры	24
Третья тема компакт: NHL 2004: РХЛ 2004	25
По журналу	25
Софтверный набор	26
Разделы на DVD	26
Первая тема DVD: Civilization III: Civilization 3000	26
Вторая тема DVD: Unreal Tournament 2003: Infection	26
Всякое разное	28

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Третье пришествие (Jagged Alliance 3D)	30
В гостях у сказки (В тылу врага)	34
Властелин морей (Одиссея капитана Блада)	38

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД	42-47
Alida ● Dark Ore	42
Heroes of the Pacific	43
Lost Paradise ● Poacher	44
RollerCoaster Tycoon 3	45
Sid Meier's Pirates! ● The Chronicles of Nyr	46
T-72. Балканы в огне	47
В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ?	48-57
Alpha Black Zero	48
Driv3r	50
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	52
The Witcher	54
NHL 2005	56

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Freedom Force vs. the Third Reich	58
Дальноточники 3	59
Battlefield 2 ● Full Spectrum Warrior	60
Ground Control II: Operation Exodus	63

R&S: ВЕРДИКТ

Рейтинговая система "R&S: Вердикт"	66
Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses	67
Disciples II: Восстание эльфов ● Шизм 2. Хамелеон	68
Отряд "Дельта": Операция "Картель" ● Мастер керлинга	69
Jetfighter V — На страже Родины ● Гонки на разрушение ● Алхимик ● Князь тьмы (Sacred)	70
ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ	71-76
Thief: Deadly Shadows	71
True Crime: Streets of L.A.	72
Beyond Divinity: Оковы судьбы	76
UEFA Euro 2004	80
Warlords Battlecry 3	84
Gangland	86
Spartan	88
Rise of Nations: Thrones and Patriots	90
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	92
Shrek 2: The Game	94
	96

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

"Мой знакомый утверждает, что в конце Max Payne 2 Мона Сакс остается жива, тогда как у вас в рецензии было написано, что в конце она погибает. Скажите, где правда?" - правда, только правда и ничего кроме правды в нашей новой рубрике!	98
---	----

ИГРА МЕСЯЦА

Итоги голосования за период с августа 2003 по июнь 2004	100
Во что поиграть в этом месяце ● Игровой тотализатор	101
"Игромания" рекомендует	102

GAME OVER?

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	104
История Prince of Persia	105
Жизнь замечательных разработчиков: Уилл Райт, часть 1	106

ИГРОВОЕ КИНО

Как перевести фильм в домашних условиях	110
---	-----

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

Железные новости	114
Теория	
Просто и ясно о шинах и памяти	114
Тестирование	
Тестирование портативных жестких дисков	120
Обзор новых видеокарт серии Radeon X800	124
Обзор четырех современных рулей	128
Обзор двух популярных моделей радиотюнеров	132
Новинки рынка	
Горячие новинки отечественного железного рынка	134
Сделай сам	
Увеличиваем радиус действия радиомыши	137
Компьютер в сборке	
Игровая станция Universal-DF33 от компании Excilant	141
Разумный компьютер	
Разумный компьютер за разумные деньги	142

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

"Куда делась Проверка диска (ScanDisk) в Windows XP и 2000?" — как обычно, Дмитрий Горячев спешит вам на помощь	144-145
---	---------

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

Теория	146-147
Системный реестр: это должен знать каждый	146

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК

ИГР В НОМЕРЕ

7 Sins	15
8th Wonder of the World	166
Age of Empires II: The Conquerors	17
Age of Mythology: The Titans	17, 24
Airborn	202
Airstrike 2	200
Alida	42
Alpha Black Zero	48
Baldur's Gate 2: Shadow of Amn	186
Battlefield 2	62
Battlefield Vietnam	24
Beyond Divinity: Оковы судьбы	80
Blade & Sword ("Клинок доблести")	16
Bongo Boogie	25
Breed	16, 201
Chain of Command	200
Chaos League	24
Combat Mission: Afrika Korps	15
Counter-Strike	20, 192
Counter-Strike: Condition Zero	16
Crazy Taxi 3	201
Dark Age of Camelot	162
Dark Ore	42
Disciples II: Восстание эльфов	68, 200
DOOM 3	66, 12
Dragon Age	68
Driv3r	50
Dungeon Keeper	202
Ил-2 Штурмовик: Асы в небе	24
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	17
Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses	16, 67
EVE Online	162
Far Cry	17, 182, 187
Forever Worlds	201
Freedom Force vs. the Third Reich	58
Full Spectrum Warrior	62
Gangland	88
Generally	201
Ghost Recon	17
Global Power	201
Golden Axe	104
Grand Theft Auto 3	107
Grand Theft Auto: San Andreas	10
Grand Theft Auto: Vice City	17, 202
Grom	99
Ground Control II: Operation Exodus	63
Half-Life	18
Half-Life 2	66
Halo: Combat Evolved	203
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	94
Hearts of Iron	11
Heroes of Might and Magic III	18
Heroes of Might and Magic IV: Winds of War	16, 200
Heroes of the Pacific	43
Hidden & Dangerous 2: Sabre	10
Hitman: Contracts	16
Homeland	68
Homeworld	104
Hot Poker	201
Jagged Alliance	104
Jagged Alliance 3D	30
Jetfighter V — На страже Родины	70
King's Quest	104
Lineage 2	162
Lords of the Realm III	16
Lost Paradise	44
Mafia: City of Lost Heaven	18, 22
Manhunt	16
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	18, 99, 178
Metal Gear Solid 2	99
Middle Earth Online	162
Need For Speed: Underground	18
Neverwinter Nights: Hordes of Underdark	18
NHL 2004	25
NHL 2005	56
Nitro Family	200
Operation Flashpoint	18, 98
Origin of the Species	66
Painkiller	24
Painkiller: Кровавый Кроу	16
Pax Romana	187
Pirates of the Burning Sea	164
Planescape: Torment	98

PlanetSide	162
Poacher	44
Postal 2	18
Postal 2: Share the Pain	24
Primitive Wars	201
Prince of Persia	105
Puzzle Blast	25
Rainbow Six 3: Raven Shield	19
Ricochet: Lost Worlds 2	200
Rise of Nation: Throne and Patriots	16, 25, 92
RollerCoaster Tycoon 3	45
Rome: Total War	11
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	98
Serious Sam 2	99
Serious Sam: The Second Encounter	19
Shrek 2: The Game	96
Sid Meier's Pirates!	46
Silent Storm: Часовые	16
Singles: Flirt Up Your Life!	24, 201
Spartan	90
Spellforce — The Order of Dawn	201
Spider Man 2	24
Star Wars Galaxies	162
Star Wars: Episode I — Phantom Menace	202
Star Wars: Episode II — Racer	202
Star Wars: Galactic Battlegrounds	202
Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy	19
Star Wars: Knights of the Old Republic	19, 201
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	52
Starcraft: BroodWar	19
Stranger	99
Sudden Strike: Resource	99
Syberia 2	16
The Butcher	25
The Chronicles of Nj	46
The Elder Scrolls III: Morrowind	19
The Matrix Online	98
The Political	96
The Sims	20
The Witcher	54
Thief: Deadly Shadows	72
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword	16, 164
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	16
True Crime: Streets of L.A.	16, 25, 76, 200, 201
UEFA Euro 2004	16, 84
UFO: Aftermath	20
Unreal 3	12
Unreal Tournament 2004	20, 172, 181, 190
Vietcong: Fist Alpha	187
War Times	16
Warcraft III: Reign of Chaos	24
Warcraft III: The Frozen Throne	20
Warlords: Battlery 3	84
Zoo Empire	97
Zuma Deluxe	200
Алхимик	70
В тылу врага	24, 34
Власть закона	16
Гонки на разрушения	70
Дальнобойщики 3	60
Князь тьмы (Sacred)	16, 70
Мастер керлинга	69
Механоиды	201
Одиссей капитана Блада	38
Осада	16, 200
Отряд "Дельта": Операция "Картечь"	69
Периметр	16
Противостояние	17
Революционный квест	16
Стражики	16
T-72. Балканы в огне	47
Шизм 2. Хавелонг	68
Мобильные игры	
NinlBall	170
Top Guy	170
Дракон и Дракула	170
Вспомогательные игры	
AD&D Forgotten Realms: Elminster's Ecologies	26
Call of Cthulhu	26, 207
d20 Modern	26, 206
Dungeons & Dragons	26, 206
Magic The Gathering	26, 206
Star Wars CCG	207
Warhammer 40000: Ерусх Хоруса	208
Астронд	26
Дремучий лес	26, 210

Практика	147-148
Обзор автоматических переключателей раскладки клавиатуры	147
Софт-экспресс	148
Полезные новости, полезные советы, easter egg	149
Софтверный набор	150-151
Свежатица!	150
Полезный софт	151
ИНТЕРНЕТ	152-168
Новости интернета	152
Как сделать сайт на движке PHP Nuke. Часть 1	154
Интересное в Сети	158
ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ	160-168
Новости онлайн-игр	162
Ждем: Pirates of the Burning Sea	164
Играем: Tom Clancy's Rainbow Six 3	164
Аналитика: Отцы и дети онлайн	166
МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ	170-171
Мобильные новости • Мобильные полезности • Мобильные утилиты	170
Обзоры игр	171
ИГИСТРОЙ	172-189
ВСКРЫТИЕ	172-172
Unreal Tournament 2004: На грани реальности	172
МАСТЕРСКАЯ	178-185
Создание уровней для Max Payne 2. Часть 5	178
FAQ по созданию моделей для Unreal Tournament 2003/2004	181
Основы создания уровней для Far Cry	182
Мастерская: Игровые редакторы	186-187
8th Wonder of the World • Baldur's Gate 2: Shadow of Amn	186
Far Cry • Pax Romana • Vietcong: Fist Alpha	187
САМОУЧКА	188-189
Энциклопедия третьего измерения. Часть 4	188
DEATHMATCH	190-195
Unreal Tournament 2004	190
Counter-Strike	192
КИБЕРСПОРТ	196-198
Вести с полей	196
Репортаж: Кубок России	197
КОДЕКС	200-204
Стандартные коды	200
Шестнадцатеричные коды • Игровые ресурсы	201
Классика • Easter Eggs	202
Читательские пасхалки	204
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	206-210
За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	206
Warhammer 40000: Ерусх Хоруса	208
Дремучий лес	210
ПОЧТА "ИГРОМАНИИ"	212-216
О счастье, реалистичной графике, Организации Объединенных Наций	212
Геймеров, и о том, кто будет новым главредом "Игромании"	216
КОМОР	218-219
Кто есть современный пользователь. Часть 1	218
МОЗГОВОЙ ШТУРМ	220, 223-224
Тест №47. Повторение пройденного	220
Скритурис №7. Июль* Подведение итогов за №5/2003, Участие в конкурсах	223
КАЛЕНДАРЬ	221-222
Ground Control 2: Operation Exodus	221
Shrek 2: The Game	222
МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"	
Warlords Battlery III	
Soldier: Secret Wars	
НАКЛЕЙКИ "ИГРОМАНИИ"	
Star Wars: Knights of the Old Republic	
True Crime: Streets of L.A.	
Ground Control 2: Operation Exodus	
"Игромания" поможет вам бросить курить	
РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"	
Обложка:	
ULTRA Computers	2-я обложка
Мир фантастики	3-я обложка
Atlantic Computers	4-я обложка
10 номеров:	
Asustek	02, 21, 75, 79, 87, 89, 93, 95, 97, 103, 123, 177
Boston PC	01
Creative Labs Sp. z o.o.	119
icomex	19
Media World	59
Nescafe-IMAX	69
New Media Generation	205
Playmobile	67
Solvotelekom	211
WCG	217
Zenon N.S.P.	199
Автоматизация Софт	161
Акелла	61
Бука	07, 09, 11, 13, 15
ЛКИ	29, 91
Новый Диск	149
Представительство	43, 45, 65
Лейцигский ярмарки	17
Руссобит-М	23, 83, 113, 169
Сайс	209
Технолог	224
Элвис Телеком	207
	167





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ
ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | СЛУЖИ

Врущий рубрики: Андрей Александров

Стань Джорджем Бушем!

АНОНСЫ



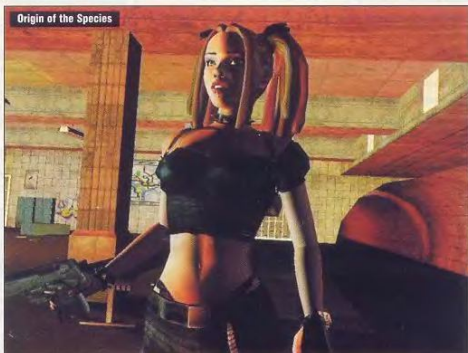
Компания **Stardock**, подарившая миру отменную стратегию **Galactic Civilizations**, не так давно выкатила на радость народу тележку с новостями о своем новом проекте — **The Political Machine**. Сие творение, явно приуроченное к грядущим в США президентским выборам, предложит игрокам заняться организацией и проведением предвыборной кампании одного из кандидатов. При этом добровольцам, подписавшимся на столь важное мероприятие, предстоит удивительное открытие — работа в предвыборном штабе, по мнению **Stardock**, не сильно отличается от игры в глобальные стратегии. К приме-

нить электорат к правильному для игрока выбору. Будут и "сражения за территории", в роли которых выступят штаты, к каждому из которых предстоит искать собственный подход и выбирать индивидуальную тактику захвата. Наконец, не обойдется и без многопользовательского режима, в котором коммунисты и демократы смогут выяснять, чье кун-фу круче.

Ожидать виртуальных выборов президента США стоит за несколько месяцев до выборов реальных — то есть уже в середине-конце лета. Организовывать процесс совместно со **Stardock** будет издатель **Ubisoft**. ▶

Бетти и тараканы

АНОНСЫ



Британская игростудия **Nu Generation Games** имеет честь объявить о разработке первого в мире аркадного симулятора сотрудника службы по борьбе с насекомыми — **Origin of the Species**! Уже осенью этого года игроки смогут взять в свои руки бразды управления молодой и очень симпатичной девушкой, на чьи хрупкие плечи начальство взвалило самый трудоемкий заказ — ликвидацию последствий эксперимента **Project G.I.Ants**, ошибки при проведении которого закончились появ-

лении на свет очень больших и очень враждебных насекомых. Так что диалогос не пройдет, коллеги. Уничтожать членистоногих акселераторов предстоит с помощью ударов под дых, выстрелов в лоб (интересно, где он у них находится?) и неких магических сил, невзвест откуда взявшихся у рядовой девчонки с длинными ногами. На вкусняшках предлагаются семь крутых боссов и округлые женские бедра, возбуждающе покачивающиеся прямо в кадре. ▶

СРОЧНО В НОМЕР

Valve и id делятся планами

Определившись с датами выхода **Doom 3** и **Half-Life 2** (грозится уже этим летом!), компании **id Software** и **Valve Software** решили поиграть в "скучного и интересного". При этом "скучная" роль, как ни странно, досталась дитищу дяди Кармака. Итак, сразу после отфутболивания на рынок **Doom 3**, **id Software**, как и ожидалось, вплотную возьмется за свой новый проект. При этом новое дитище создателей игравельных бенчмарков будет самым что ни на есть "проходным" продуктом. Всего два года на разработку, абсолютно новая вселенная и никаких графических револю-

ций — все равно разработчики **Far Cry 2** попортят всю малину. Скучно, да? Тогда давайте перейдем к планам **Valve Software**, сотрудники которой явно брали мастер-класс у самого Наполеона. Не так давно PR-бонзы компании проговорились, что параллельно с выпуском **Half-Life 2** планируется вдохнуть новую жизнь и в несколько старых проектов, связанных со знаменитым брендом. На данный момент точно известна судьба двух тайтлов: **Counter-Strike** и **Half-Life** (да-

да, тот самый, с которого все и началось). Первому уготована почетная роль штатного много-



пользовательского режима **Half-Life 2** — разумеется, на новом движке и с рядом незначитель-

ных изменений. Второго подопечного также ждет пластическо-графическая операция — **Half-Life** будет переиздан на движке **Source** и выйдет практи-

чески одновременно со своим продолжением. Одновременно с омоложением стариков, **Valve Software** планирует привести на рынок и ряд вунча — аддонов к **Half-Life 2**, сделанных по классической для этого сериала схеме, когда игрок видит почти те же самые события, но глазами одного из второстепенных героев. ▶

Помог сыну — стал террористом | ПЕРСОНАЖ МЕСЯЦА



Те хорошие мальчики и девочки, которые каждый месяц читают наш журнал от корки до корки, наверняка помнят, что самый первый титул "персонажа месяца" мы присудили некому товарищу Бомбочкину, талантливому рационализатору, превратившему свой Game Boy в бомбу и отнесшему изобретение в школу. Что ж, похоже, это становится традицией. Ведь в этот раз "персонажем месяца" становится — та-ра-ра-рам! — **господин Бомбасов** (в документах полиции он, правда, фигурирует как некий **Энтони Джонс**, проживающий в Джексвиле, Флорида). Не так давно наш герой позвонил в ресторан, где он работает, и, поговорив несколько минут с коллегой о жизни, неожиданно прокричал, что в ресторане заложена бомба. Нынешнее поколение американцев, надо сказать, очень серьезно относится к таким заявлениям, поэтому нет ничего странного в том, что заведение было покинуто за считанные минуты, а на место происшествия прибыла полиция. Саперы поработали на славу, но бомбы так и не обнаружили. Тогда было решено наведаться в гости к господину Бомбасову и объяснить ему, что телефонный терроризм, в отличие от помощи голодающим африканцам, занятие совсем не хорошее. В ответ наш герой сделал удивленное лицо и заявил, что вовсе не хотел пугать работников и клиентов своего ресторана, а всего лишь дал совет сынишке, который сидел рядом и играл в **Grand Theft Auto 3**. Полицейские выслушали Бомбасова очень внимательно, а потом заковали в наручники и проводили в камеру. Суд разберется. ■

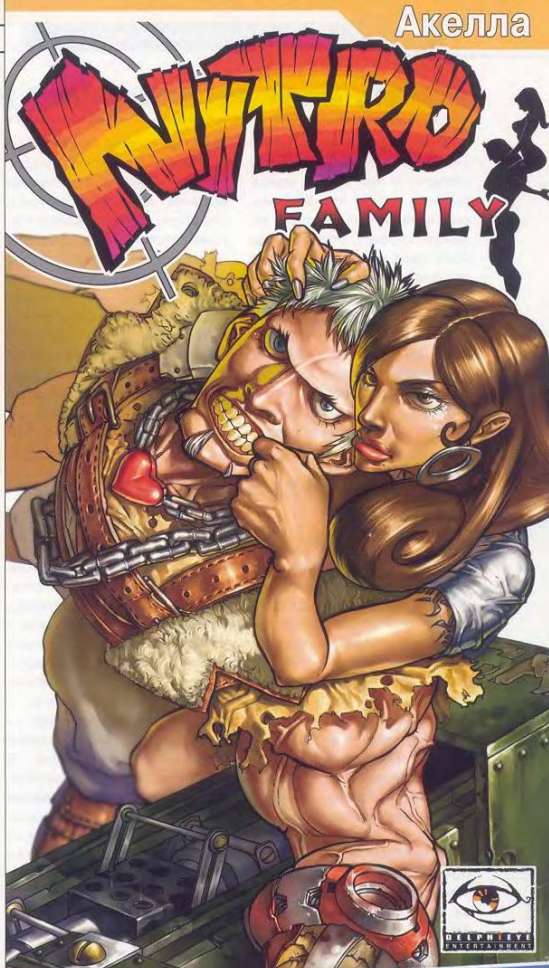
Ребятам о зверятах

АНОНСЫ



В мире грядет зоопарковый бум. Совсем скоро десятки тысяч компьютеровладельцев вставят в лотки CD-приводов диски с **Zoo Empire** и обзаведутся собственными кусочками земли с расставленными вольерами. Они будут подбирать животных (более 40 видов), возводить служебные постройки и развлекательные заведения (более 200 видов), ковыряться в квартальных и годовых отчетах и всеми силами привлекать к себе посетителей. Ведь только тот, кто приведет свой зоопарк к процветанию, сможет продвинуться по сюжетной линии, получить доступ к редким животным, новым постройкам и технологиям, сделать свое заведение еще более привлекательным для бабушек с внуками и юношей с девушками. Ну а во время редких перерывов, благодаря трехмерному графическому движку, можно будет насладиться великолепными видами места-где-смотрят-на-зверюшек.

Ответственной за организацию зоопаркового бума назначена подшефная компания Тревога Чана — **Enlight Software**. Дата начала действа не раскрывается. ■



Nitro Family - новый убойный шутер на лучшем движке зубодробительного **Serious Sam**. Никогда прежде, вы еще не встречали такие шикарные возможности по уничтожению врагов, как здесь. Не зевайте, хватайте в обе руки ваше самое любимое оружие и отправляйтесь на поле боя! Тем более, что и цель благая - спасти своего ребенка, а заодно и все человечество!



Возможность использовать одновременно сразу два любых вида оружия.

Закрученный сюжет, дающий фору любому фильму.

Шикарный выбор разнообразного, а главное оригинального оружия.

www.akella.com

© 2004 "Akella"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





Binary Star анонсирует новую адвенчуру

АНОНСЫ

О том, что Новая Зеландия — место райское, знают даже хоббиты. И нет ничего удивительного в том, что большинство жителей этого уютного зеленого островка, откуда до рая всего пара шагов, совершенно не желает менять среду обитания. Суровые пытаются плыть только небольшая группа разработчиков из **Binary Star**. Обогравшись в **Syberia**, эти ребята послали к черту окружающие их красоты и, завершив в душном офисе, делают **Homeland** — адвенчуру про то,

какой прелестной будет жизнь в компании с ядерной зимой. Планета Земля в эти славные времена покроется припорошенными снегом радиоактивными пустынями, а проблему перенаселенности решат на долгие годы самым кардинальным способом — ковровыми бомбардировками с повсеместным применением ядерного оружия. Те же счастливицы, которые уцелеют в процессе решения проблемы, пролипают в комфортабельных убежищах, объединяясь в две противобор-

ствующие группировки и продолжают воевать-веселиться. Ну а в самый интересный момент чаепития решит посетить и "третья сторона" — некая неизвестная зараза, задумавшая окончательно поставить крест на ошметках человечества. Спасать мир, разумеется, предстоит нам с вами. Процесс спасения будет проходить в стандартном для адвенчур ключе: с многочисленными головоломками и долгими диалогами.

Дата наступления ядерной зимы пока неизвестна. ▶



Отчеты из далекой Японии

ИНДУСТРИЯ

Ну что, шарлатаны и воршишки? Уже думаете, кого бы ограбить на этот раз, и ждете очередной нашей наводки? Хорошо. Сегодня мы отправимся на родину чайного гриба, манги и аниме — в Японию. Тамашиние игрокмании как раз отчитались по 2003-му финансовому году, так что поживиться будет чем. Начнем мы, впрочем, с частного лица. Знакомьтесь — **Хироши Ямаучи**, бывший президент компании **Nintendo**. 17-е место по капиталу в Японии, что равняется примерно полутора миллиардам самых настоящих американских долларов. Его при-

мер рекомендуется приводить тем, кто до сих пор считает игровую индустрию занятием несерьезным и по уровню прибыльности находящимся где-то между торговлей китайскими носками и российскими автомобилями.

Сама **Nintendo** на фоне своего бывшего босса выглядит весьма скромно. Виной этому, по некоторой информации, стали финансисты компании, которые перевели значительную часть денежных средств в доллары и потеряли на разнице курсов весьма много денег. Поэтому, несмотря на некоторое увеличение

продаж, прибыль японского игриганта сократилась почти в два раза и составила всего 297 млн. долларов. А вот извечный конкурент **Nintendo** — компания **Sega** — подобной ошибки не совершила. В итоге компания, когда-то создавшая мечту всех российских тинейджеров — чудо-приставку **Mega Drive**, может похвастаться прибылью в 76 млн. долларов, что в три раза больше, чем год назад. Почти столько же денег — 66 млн. долларов — заработала и **Namco**, также довольно успешная результатами нынешнего финансового года. ▶

Новая RPG от BioWare

АНОНСЫ

О наступлении эры драконов твердят все.

Говорят, уже совсем скоро на полках магазинов появятся коробки с фэнтезийной вселенной внутри. **Dragon Age** обещает затанцевать в себя всех, кто осмелится заплатить продавцу на входе, заставит их избрать свое альтер-эго, определить ему характеристики, подобрать "предысторию", которая будет напрямую влиять на происходящие в игре события, и открыть дверь в игровой мир. Здесь, среди красот, созданных при помощи абсолютно нового графического движка, переступившим через порог предстоит наслаждаться великолепным сюжетом, подаваемым с кинематографическим размахом, общаться с NPC, отыгрывая "хорошую" или "плохую" линию, участвовать в реалтаймowych боях (пауза предусмотрена) и изучать особенности обновленной ролевой системы. Ну а потом, когда все закроки одиночной компании будут изучены, эра драконов предложит игрокам отправиться либо в объятья многопользовательского режима, либо в кузницы, где энтузиасты смогут выковать собственную модификацию игры.

А вот дата наступления эры драконов пока, к сожалению, неизвестна — создатели из **BioWare** не ответ на все подобные вопросы хрючат гробовое молчание. ▶



СРОЧНО В НОМЕР

Interplay балансирует на грани



"Болезнь скорее мертв, чем жив..." — именно такой неблагоприятный диагноз можно поставить **Interplay**. Еще в позапрошлом году в двери калифорнийского офиса компании стучались с криками: "Убытки! К вам пожаловали убытки! Вы залетели аж

на 12 миллионов долларов!". Некоторое время **Interplay** держалась бодренько, разбрасывала направо и налево обещания преодолеть кризис, анонсировала новые проекты, среди которых промелькнули продолжения таких известных игр, как **Fallout** и **Kingpin**, и даже умудрилась закончить 2003 год с небольшой прибылью. Но оказалось, что под скорлупой относительной благополучности от наших глаз скрывался тяжелейший кризис, пора-

зивший компанию. И вот — весной этого года он размахисто стукнул клавишом по стенке своего обиталища и явил себя белому свету. Белый свет глянул и ужаснулся. Оказалось, что **Interplay** только за аренду офиса задолжала более 400 000 долларов. Следом в очередь выстроились и другие долги — по налогам, по заработной плате, по медицинской страховке и так далее. Руководство **Interplay**, впрочем, продолжает делать опти-

мистичные лица и время от времени являть публике очередной план спасения захороненного детса. Так, на данный момент все одухотворены идеей продажи прав на часть принадлежащих издательству торговых марок. Впрочем, вряд ли подобный ход станет спасением сразу от всех бед. Для того, чтобы действительно поправить свое положение, компании, скорее всего, придется искать инвестора с очен тугим кошелем. Слухи о появлении такового на горизонте ходят уже давно, и будем надеяться, что они станут правдой. ▶

Новые стратегии от Fireglow

АНОНСЫ



Про то, что главным стратегическим влиянием в этом сезоне стали сражения под землей, знает уже даже клавиатура, с помощью которой рожаются все последние "Меридианы". На этот раз кирки и лопаты раскалывает студия **Fireglow**. Их новый проект, носящий название **Stranger**, поместит игрока в фэнтезийный мир, заселенный огромным количеством племен, которые можно условно поделить на две категории: проживающие на поверхности и предпочитающие обитать под оной. Сотрудничество и противостояние этих племен и является главным стержнем игры. В остальном — все как в типичных стратегиях: строительство, торговля и сражения с применением высокоточного магического оружия.



Еще более традиционно-привычной окажется вторая стратегия от Fireglow — **Sudden Strike: Resource War**. В ней не будет даже модного землепашения — движок не позволяет. Так что ждать стоит очередную итерацию привычного всем "Противостояния", которая, в отличие от описанной месяцем ранее **Sudden Strike Next**, не будет обладать даже новым трехмерным движком, костью на 2D-моторчике. Интересна, правда, новая концепция сражений. По мнению Fireglow, где-то в середине Второй Мировой резко выросла в цене недвижимость всех видов — начиная от госпиталей и заканчивая военными заводами. Логично, что тут же нашлись люди, устремившие заgrabущие ручонки ко всему этому добру. Ибо уж слишком заманчивыми выглядели преимущества, даваемые зданиями, — тут вам и бронетехника, и пехота, и прочие жизненно важные ресурсы. Не менее логично и то, что судебные приставы вместе с жилищным кодексом в жаркие сороковые не котировались совершенно, так что отвоюывать недвижимость придется с помощью оружия всех разновидностей. Что обещает быть весьма забавным, причем как в многопользовательском режиме, так и в одиночной кампании.

Релиз **Sudden Strike: Resource War** намечен на начало этой осени. Stranger пожелует на наши с вами компьютеры чуть позже — в декабре.

Postal 2

АПОКАЛИПСИС

АПОКАЛИПСИС WEEKEND

ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 14-ти лет!

Этот сумасшедший адик — он продолжает сюжет оригинального Postal 2, добавляя в жизнь Почтового Чувака еще два дня — субботу и воскресенье. С помощью трех новых видов

оружия ему предстоит убить всех тех, кого он не успел прикончить за полную рабочую неделю, а вместе с ними и многих других. Готовьтесь — безумие

Девятнадцать свежих карт и десять безумных миссий, наполненных циничным и жестоким юмором. Ряд новых персонажей, а также старые знакомые — Гари Коулман и Postal Babe. Уникальные виды оружия, в том числе мечте-бумеранг, отрубавшее прогнившим ногти и возвращающееся в руки владельца.

© 2004 "Akella"
 © 2004 "Running With Scissors"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
 оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com.ua
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

www.akella.com



Кооперативное будущее SAS

АНОНСЫ



Анонсируя **Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron** — аддон к вышедшему прошлой осенью тактическому экшену, компания **Gathering** повела себя как заправский школьный троечник. У соседей по игроведелоперскому классу были надерганы тетрадки с пресс-релизами, откуда переключали привычные всем словосочетания. Тут вам и однопользовательская кампания из девяти новых миссий, и несколько не менее новых видов оружия, и даже усовершенствованный искусственный интеллект.

Однако в тот момент, когда списывать было больше нечего, с **Gathering** неожиданно произошла удивительная метаморфоза. Ее причиной, скорее все-

го, стало заглянувшее в окно солнышко. Оно напомнило, что летом тепло, весело и так хочется покататься на велике! А заработать велик, принося домой одни тройки, вряд ли получится. Поэтому наш школьник поднатужился и добавил в свое сочинение весьма редкое, но очень котирующееся в определенных кругах предложение: "Многопользовательский кооперативный режим прохождения кампании". Ур-ра! Четверка! Можно поздравить **Gathering** и начать ждать конца этого года, когда **Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron** появится на рынке и все мы сможем кооперативно поругать спецназовцами из английской SAS. ▶

Е3 получает награды

СОБЫТИЯ

В мае нас снова посетила она — самая прелестная и видная из всех компьютерно-игровых выставок в мире. Кокетливо помахивая бейджиком с надписью **Е3**, она приняла в свои объятия 67 тысяч посетителей и устроила им великолепный экскурс в мир электронных развлечений, приподняв завесу тайны с новейших разработок, которые на этот раз представляли 400 с лишним компаний. Напоследок она одарила наградами самых выдающихся участников и ушла, чтобы вернуться к нам через год. Ушла, впрочем, не без подарков — ибо на этот раз награды нашлись и для самой **Е3**. Дарителей оказалось аж трое. Так, компания **Exhibit Surveys** назвала выставку "торговым шоу с наибольшим покупательским потенциалом".

Получение этой весьма престижной награды стало возможным благодаря огромному проценту посетителей выставки, планирующих приобрести один из представленных экспонатов в ближайшие шесть месяцев. Размах выставки был отмечен и изданием **Tradeshow Week**, поместившим **Е3** на почетное 31 место в списке лучших выставок США. Наконец, "Ассоциация выставочных менеджеров" расщедрилась аж на три награды: "Лучшее шоу", "Лучший интернет-сайт", "Лучший промоуэнс по электронной почте".

Остается надеяться, что подобное количество плюшек не вскружит голову организаторам выставки и что через год **Е3** вернется похорошевшей и достойной еще больших наград. ▶

Вопрос к знатокам...

СОБЫТИЯ

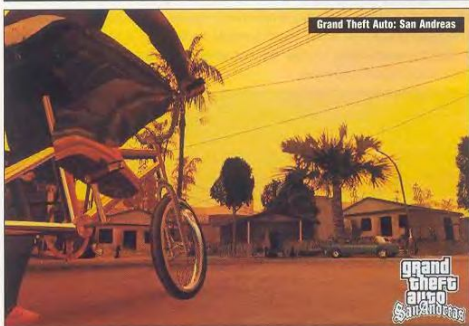
В последних числах мая в Доме культуры Зеленограда среди молодых знатоков прошел финал чемпионата города по игре "Что? Где? Когда?". Ребятам было задано около 20 вопросов, и среди них мы с радостью услышали вопрос о нашем журнале. В игре приняли участие около сорока команд, распределенных по трем возрастным группам. Игра проходила в бескомпромиссной борьбе, команды соревновались в сообразительности и смекалке. В итоге лучшей была признана команда ППС, которая получила традиционную переходящую сову. Мы же со своей стороны поздравили победителей и вручили подарки от "Игромании". ▶

Юные знатоки с журналами нашего ИД!



В Сан-Андреас все в порядке

ИНТЕРЕСНОСТИ



Сотрудники **Rockstar North** снова подтвердили свою репутацию отпетых нелицеприятных негодяев. На этот раз они замахнулись на самое святое — карту США, которая, как известно, символизирует территориальную непоколебимость Главного Оплота Демократии на планете Земля. Сказано — сделано. И вот уже на месте Невады и Калифорнии появляется новый вымышленный штат, Сан-Андреас, состоящий из трех крупных городов. Здесь, как все уже догадались, развернется действие игры **Grand Theft Auto: San Andreas**. Молодой парнишка, Карл Джонсон, пытается завязать со своим криминальным прошлым. Решение это, надо сказать, пришло не спонтанно. Просто наш герой очень талантлив и заслуживает в этой жизни куда лучшего места, чем карьера уличного бандита.

Так, Карл является очень хорошим лидером и во время своих блужданий по Сан-Андреас может взять в команду до трех управляемых компьютером товарищей. Еще он умеет стрелять из двух пушек сразу, покупать и возводить недвижимость и даже занимается бодибилдингом, что вызывает восхищение не только у окрестных барышень, но и у параматра, отвечающего за телосложение. Последний от регулярного тягания штанги растет, повышая шансы на успех во многих заданиях. Несмотря на всю свою талантливость и твердое решение "завязать", Карл не забывает, что придумали его "негодяи из Рокстара", так что без драк, перестрелок и бандитских разборок в игре не обойдется. Ну а смущение пока вызывает лишь отсутствие каких-либо намеков на то, что GTA: San Andreas выйдет на PC. Впрочем, история появления предыдущих игр серии дает нам надежду на то, что позанимать в Сан-Андреасе все-таки получится и без покупок PlayStation 2. ▶

Rome: Total War на большом экране КИНО



У причины, по которой в последних выпусках нашего "Меридиана" практически не наблюдалось киноновостей, есть одно имя — **Уве Болл**. Этот юркий немец несколько месяцев назад так нашумел, загребая в свою авоську кучу лицензий на фильмы по "громким" играм, что мы банально не расслышали про другие аналогичные мероприятия. И только сейчас, когда гулявшее по округе эхо слегка унялось, из окрестных пещер осторожно начали выглядывать вести от компаний, осмелившихся окучивать ту же грядку, что и герр Болл. Так, коллектив японской **Gaga Communications** отправится следующей весной в Новую Зеландию, чтобы снять... нет, не четвертую часть саги "**Властелин колец**", а фильм по весьма стильной и интересной игре **Onimusha**. Следом на пленку, скорее всего, будет перенесен **Devil May Cry**, права на киноверсию которого также заузурпированы японскими последователями дела — **Луи и Огюста Люмьер**.

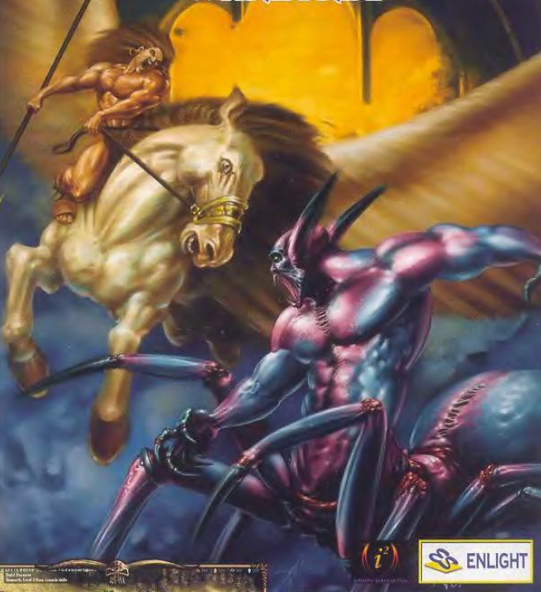
А вот компания **Creative Assembly** решила побаловать нас киностроительной инновацией. Ее сотрудники вообще решили отказаться от процесса съемки и использовать вместо него кадры, созданные на игровом движке. Например, в историческом сериале **Decisive Battles** для моделирования ряда сражений была использована игра **Rome: Total War**. Возможностей этой игры оказалось более чем достаточно для того, чтобы максимально точно воссоздать происходившее на полях битвы много веков назад. При этом качество картинки получилось не намного хуже, чем при использовании настоящих актеров, а вот денег все это затребовало значительно меньше. Премьера **Decisive Battles** состоится в самое ближайшее время и, помимо традиционной рекламной кампании, наверняка будет сопровождаться забавной операторов, актеров и производителей профессиональной видеотехники. ▶

Правительство Китая против игр СКАНДАЛЫ

Ах так, значит! Вы, жалкая фирмочка **Paradox Entertainment**, заявляете, что Тибет, Манчжурия и Западный, так его, Синьцзян в вашей стратегии **Hearts of Iron** не будут входить в состав Китайской Народной Республики, а станут отдельными государствами? Тогда мы, правительство **Chung-hua Jen-min Kung-ho-kuo**, заявляем, что это есть искажение исторических фактов, наносящее ущерб территориальной целостности нашего государства, и запрещаем продажу вашей игры на территории Китая! И пусть ваш пример будет наукой для других. Знайте, что мы внимательно следим за тем, чтобы юный житель великого Китая рос в гармонии с собой и государством, и что любая игра, просочившаяся с Запада и попытавшаяся разложить его моральный облик, будет наказана юанем. Комиссия, занимающаяся цензурой в компьютерных играх, уже создана. И тому, кто ее не пройдет, грозит изгнание с китайского рынка! ▶



ПОРДЫ ВОЙНЫ BATTLECRY III WARLORDS



героев и заклинаний а также шести видов драконов. Warlords Battlecry III обещает стать одной из самых масштабных игр в истории жанра!

Новые заклинаний и магические предметы: более 130 заклинаний в 13 сферах магии.



В новой игре популярнейшей стратегической серии вас ждут полные опасностей приключения на просторах таинственного континента Кешан, населенного змееподобными существами. Мир игры расширился за счет пяти новых рас, множества



16 различных рас, 28 уникальных классов;

Огромный мир: скалы с реками лавы, джунгли, руины и глубокие таинственные подземелья;

Многочисленные нейтральные юниты самостоятельно передвигаются по карте, представляя угрозу и для игрока, и для его противников.

www.akella.com

© 2004 "Enlight", © 2004 "Infinite Interactive"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется

игры с доставкой www.scdgames.ru

отправка продаж: (095) 363-46-14, тех.поддержка - support@akella.com

представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





Одной строкой...

Компания **Rotobee** анонсировала **Singles: Threesomes** — аддон к секс-подобию **The Sims**.

На выставке **E3** была похищена демонстрационная версия **Metal Gear Solid: Snake Eater**.

Издатель **The Adventure Company** и разработчик **Kheops Studio** ведут работы над **Return to Mysterious Island** — игрой-продолжением романа **Жюль Верна** "Таинственный остров".

Японская компания **Sammy** приобрела 78% пакет акций **Sega** и таким образом получила полный контроль над этой знаменитой компанией.

Eidos Interactive работает над **Commandos Strike Force** — экшеном по мотивам известной тактической игры **Commandos**.

Midway покинул **Нейл Кастро**, занимавший в этой компании пост председателя совета директоров.

Появились слухи о том, что в недрах **Electronic Arts** куется еще одна — на этот раз ролевая — игра во вселенной "Властелина колец".

Crystal Dynamics в компании с **Уорреном Спектором** разрабатывают **Snowblind** — экшен про гражданскую войну в Китае недалекого будущего.

Id Software и **Raven Software** решили не показывать **Quake 4** на конференции **QuakeCon 2004**, которая пройдет 12-14 августа этого года.

"Новый Диск" издает в России тактический экшен **SPECNAZ: Project Wolf**.

Warner Bros. объявляет войну некачественным киноиграм

КИНО

Похоже, еще на одной дороге в город паршивых игр возвели шлагбаум. Раньше ведь как было: закупились хорошей кинолицензией, накропал по ее мотивам кусок корявого игроккода, и все — можно начинать продавать это барахло в коробке, надеясь, что оно зацепится за гриву своего более концептуального фильма-предшественника и, пользуясь чужой популярностью, нарубит некоторое количество денег. Ну а после — хоть трава не расти да световые фото не мигайте! Теперь же от та-

кого расклада, скорее всего, придется отказаться. Первой ласточкой стала **Warner Bros.**, заявившая о том, что отныне разработчики и издатели будут выплачивать киногогиганту своеобразный "штраф" в том случае, если суммарный рейтинг сделанной по кинолицензии игры не дотянет до 70%.

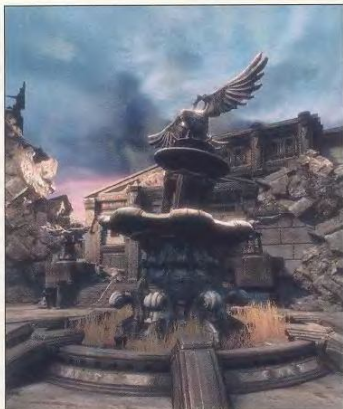
Ответом игровостроителей на это непопулярное решение стало коллективное покручивание пальцами у висков. Впрочем, сей откровенный жест им вряд ли поможет — ведь если иници-

ативу **Warner Bros.** поддержат коллеги (а они, думается, так и сделают), то рынок "свободных от штрафов" кинолицензий совсем скоро превратится в подобие советского продуктового магазина — прилавки с покупателем именуются, а товару нема. Ну а смельчакам, что согласятся на новые условия лицензирования, придется уповать не на то, что "кино удачное — значит, и нам что-нибудь да перепадет", а на качество собственного продукта и "доброту" игровой прессы. ►

Сияние Unreal 3

ИНТЕРЕСНОСТИ

Несколько недель назад сайт **UnrealTechnology**, опубликовав обширную статью о движке **Unreal 3**, приоткрыл для всех нас окно в будущее компьютерных игр. Яркое сияние, вырвавшееся оттуда, явило нам шейдеры третьей версии, 64-битный цвет, три новейших метода затенения, динамически деформируемые поверхности и много прочего добра, которое будет предназначено для эротического массажа глазных сетчаток. Компьютеры, которые также были приглашены на демонстрацию, зашли в священном трепете и стали настоятельно требовать у своих хозяев кардинальной модернизации — ибо, обладая железом сегодняшнего поколения, они скорее научатся танцевать гопака, чем смогут запустить всю эту прелесть. Впрочем, справедливости ради следует от-



метить, что потрошить компьютеры, с завидным усердием утрамбовывая в них новые изобретения **ATI** и **nVidia**, прямо сейчас не стоит — **Unreal 3** и прочие игры на новой технологии вряд ли появятся раньше, чем через два года.

Так что пока смотрим скриншоты, облизываемся и вспоминаем — где же наша прабабушка зарыла горшочек с фамильными драгоценностями? ►



Doom меняет кинокомпанию

КИНО

Киноккомпания **Warner Bros.** до-разDOOMывалась. Слишком долго стояла тишина, слишком долго люди не слышали ничего о киноверсии знаменитой игры. И теперь во власть вступает прописанный кровью самого Кармака пункт, гласящий, что если компания, ответственная за фильм по мотивам **Doom**, в течение 15 месяцев не проявляет никакой активности, то на нее спускается свора голодных какедемонов, а вожделенная лицензия отзывается.

Так и произошло. Впрочем, свято место пусто не бывает. По слухам, Кармак и компания уже нашли нового кан-

дидата на экранизацию **Doom** — киностудию **Universal Studios**. Говорят, особую роль в создании позитивной атмосферы на переговорах сыграли вопли, доносящиеся из осаждаемого свирепыми какедемонами головного офиса проштрафившейся **Warner Bros.**, — у нового экранизатора уже наготове сюжет и распределены почти все места в съемочной группе. Но особого оптимизма это не вселяет — даже в том случае, если работы над фильмом пойдут самыми ударными темпами, киноверсия **Doom** вряд ли выйдет на экраны в ближайшие два-три года. ►



Заморские игроки в цифрах

ЛЮДИ

Сегодня в центр нашего внимательного внимания довелось попасть геймеру американскому. На протяжении всего 2003 года "Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения" занималась изучением популяции этого незаурядного представителя семейства геймеров, который обитает на территории США, преимущественно возле мест скопления персональных компьютеров и игровых приставок. И теперь результаты сего полезного исследования переданы огласке. Геймеру американскому пока не страшны седины и склероз — средний возраст составляет всего 29 лет. При этом следует отметить, что более молодые особи геймера американского предпочитают игровые приставки — 81% их игроков моложе 35 лет. Так что искать более взрослого геймера американского стоит возле персональных компьюте-

ров, почти 40% аудитории которых старше 36 лет. Четыре самых популярных жанра среди особых, предпочитающих консоли, выглядят следующим образом: экшены (27,1%), спортивные игры (17,6%), гонки (11,3%) и ролевые игры (8,7%). Несколькая картина вырисовывается у "персональщиков": стратегии (27,2%), шутеры (13,5%), детские, как ни странно, игры (12,2%) и, наконец, игры, созданные для семейного развлечения.

Помимо возрастно-платформенного дисбаланса, популяция геймера американского подвержена и дисбалансу половому — в среднем на четыре женских особи здесь приходится аж шесть мужских. Впрочем, о вымирании речи пока не идет — в последние годы популяция очень активно пополняется за счет любителей видеофильмов и телепрограмм, которые активно переходят на новомодный игровой корм. ▶

Еще одна "женская" игроконференция

СОБЫТИЯ



Уставшая женщина-геймер

Только в городе Портсмуте отгремела конференция "Женщины в играх", а они уже пакуют косметички, планируя отправиться на еще одно аналогичное мероприятие — "Женскую Игровую Конференцию", что пройдет 9-10 сентября в американском Остине. Программа сего сборища не сильно отличается от повестки дня любого девичника: обсудить положение женщин-разработчиков и женщин-игроков, выделить основные "женские" проблемы и нащупать пути их решения. Плюс получить инъекцию оптимизма, прослушав лекции нескольких дамочек, занимающих весьма видное в индустрии положение. Среди них, например, наблюдается Лора Фраер — директор подразделе-

ния Microsoft, ответственного за улучшение жизни работающих с Xbox разработчиков. Говорят, когда Лора хлопает своими накрашенными ресничками, смущается даже сам Билли Г., становясь мягким и податливым. Ну а в кулуарах, разумеется, будет традиционное обсуждение нарядов, перемывание косточек мужикам и активный базар-обмен персонажами из The Sims. Куда же без этого на женском игровом мероприятии!

А еще на конференцию даже обещаают пускать мужчин. Если, конечно, они будут себя хорошо вести. И ведь будем же! Ибо когда еще выпадет шанс увидеть в одном месте столько очаровательных дам со схожими интересами! ▶

Flight Simulation

X PLANE

Версия 7


Sniper by Laminar Research

Новая версия лучшего в мире авиасимулятора предлагает вам десятки летательных аппаратов и более восемнадцати тысяч аэропортов, расположенных во всех уголках земного шара. Уровень реализма соответствует настоящим тренажерам



летных школ, а погодные условия моделируются на основе реальной погоды в точке полета. Если вас с детства тянуло в небо, если вы всегда мечтали управлять многотонным пассажирским самолетом — эта игра создана специально для вас!



Более сорока средств передвижения, начиная от вертолета Bell-206 JetRanger и заканчивая сверхзвуковым пассажирским самолетом Concorde.

Летайте над Землей или Марсом — поверхности обеих планет смоделированы в игре самым детальным образом.

Мощный редактор летательных аппаратов, позволяющий вам не только настроить внешний вид самолета, но и полностью изменить его «начинку».

www.akella.com

© 2002-2004 SNIPER ENTERTAINMENT

© 2004 "Akella"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14, тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Akella



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Июль			
Alpha Black Zero: Intrepid Protocol	Playlogic International	Khaeon	30%
Airborne Troops	Playlogic International	WideScreen Games	50%
Catwoman	Electronic Arts	Electronic Arts	50%
Soldiers: Heroes of World War II	Codemasters	Best Way	
Eastside Hockey Manager: Franchise Edition	SEGA Europe	Sports Interactive	60%
Август			
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	Headfirst Productions	80%
EverQuest II	Sony Online Entertainment	Sony Online Entertainment	70%
Madden NFL 2005	EA Sports	Tiburon	60%
Street Racing Syndicate	Namco Hometek	Namco Hometek	70%
Сентябрь			
Creature Conflict: The Clan Wars	Cenega Publishing	Mithis Games / Grandpace	50%
Full Spectrum Warrior	THQ	Pandemic Studios	90%
Half-Life 2	Vivendi Universal Games	Valve Software	ХИТ
Juiced	Acclaim Entertainment	Juice Games	60%
Port Royale 2	Take 2 Interactive Deutschland	Ascaron Entertainment	70%
Rome: Total War	Activision	The Creative Assembly	80%
Star Wars: Battlefront	LucasArts Entertainment	Pandemic Studios	80%
Supreme Ruler 2010	Strategy First	BattleGoat Studios	60%
Xpand Rally	---	Techland	70%
Октябрь			
BloodRayne 2	Majesco	Terminal Reality	ХИТ
Brothers in Arms	Ubisoft	Gearbox Software	70%
The Fall: Last Days of Gaia	---	Silver Style Entertainment	90%
Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	Take 2 Interactive	Illusion Softworks	70%
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal Games	High Voltage Software	70%
Nexus: The Jupiter Incident	HD Interactive	Mithis Games	50%
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Mind's Eye Productions	80%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami Digital Entertainment	Konami Digital Entertainment	70%
Warhammer 40,000: Dawn of War	THQ	Relic Entertainment	60%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Chaos League	Digital Jesters	Cyanide Studio	70%
Galactic Civilizations: Altarian Prophecy	Strategy First	Stardock	80%
Ground Control 2: Operation Exodus	Vivendi Universal Games	Massive Entertainment	80%
Joint Operations: Typhoon Rising	NovaLogic	NovaLogic	80%



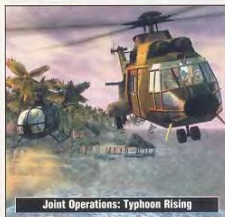
Chaos League



Galactic Civilizations: Altarian Prophecy



Ground Control 2: Operation Exodus



Joint Operations: Typhoon Rising

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

Смертные грехи от Monte Cristo

АНОНСЫ



7 Sins

Если честно, то компания **Monte Cristo** явно переборщила с названием для своей новой игры, звучащим как **7 Sins** ("Семь грехов" то есть). Ибо грехов пока видно не семь, а всего два. Первый — тотальное подражание **The Sims**. Все как в классике — идем в ближайшую лавку, обмениваем там немного реальных денег на диск с игрой, получаем возможность смоделировать виртуального себя (или "не себя" — кому как нравится), обзавестись виртуальными квартирой, работой и увлечениями, а в финале сего замечательного тян-толкая пожениться на виртуальной Леночке, к которой у нас в жестоком реальном мире не-

раздельная любовь аж с третьего класса. Отступления от базовой концепции — минимальны. Как и создатели нескольких других клонов **The Sims**, сотрудники **Monte Cristo** решили сосредоточиться на тщательном моделировании одной из сторон человеческой жизни. К сожалению, главная вкусина в виде любовно-эротических отношений в самых фриловных формах уже занята **Rotobee** с их **Singles**. Так что **7 Sins** пришлось довольствоваться деловой составляющей — в игре нам предстоит всчески способствовать карьерному росту виртуального себя, стараясь достигнуть наиболее значимого положения в мире.

А вот под вторым пунктом у нас идет куда более страшный грех — способствование распространению подобной **The Sims** заразы по белому свету. Дата, когда **Monte Cristo** совершит это жуткое богохульство и выпустит в свободную продажу **7 Sins**, на-ука пока неизвестна. ▶

Combat Mission: Afrika Korps для австралийских военных

ИНТЕРЕСНОСТИ

Военный бюджет Австралии составляет чуть больше 10 млрд. долларов, что суть крохи по сравнению с теми тремя сотнями миллиардов, которые ежегодно вбухивают в свою "освободительную" военную машину США. Поэтому логично, что и возможностей у австралийских военных значительно меньше, чем у их американских коллег. Они почти не балуются с ПРО, лазерным оружием и роботизированной военной техникой, предпочитая всему этому старые добрые автоматы, танки и пушки.

В то время как на американцев батрачат уже несколько сотен светлых голов от игриндустрии, делающих рекламные милитари-экшены для привлечения в стройные армейские ряды новобранцев и серьезные симуля-



Combat Mission: Afrika Korps

торы для тренировки тех же самых новобранцев, австралийское министерство обороны лицензирует **Combat Mission: Afrika Korps** для последующего бесплатного распространения среди своих служащих. Цель, возложенная на могучие варгеймные плечи, пусть и скромная, но очень благородная — поведать австралийским военным историю Второй Мировой войны. А точнее — сражений в Африке, где, как известно, австралийская армия принимала самое активное участие. ▶

SABOTAGE

САБОТАЖ

BREAK THE RULES!



pc cd-rom

"Саботаж" — ролевая игра с видом от первого лица, основанная на взаимодействии с NPC и выполнении заданий, в числе которых — саботаж, спасение, сбор информации, разведка, а также кражи и убийства. Среди особенностей игры — сильная боевая система и обширные возможности развития персонажа.



- Нелинейный сюжет с тремя вариантами концовки;
- Реалистичная анимация лиц персонажей и физическая модель;
- Более 150 видов NPC, противников и монстров;
- Семнадцать миссий, более сорока часов геймплея;
- 25 видов оружия в шести классах (обычное, тяжелое, энергетическое, бомбы, оружие ближнего и рукопашного боя).

www.akella.com

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14, тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

© 2004 "Akella"

© 2004 "Availon"



Akella

CD(О)МАНИЯ

E-MAIL РУБРИКИ: COMANIA@IGROMANIA.RU



ОТ РЕДАКТОРА

Начну, пожалуй, с того, что на наш видеорепортаж с E3'2004 мы получили просто-таки шквал положительных отзывов с вашей стороны, что, конечно, не может не радовать. Как вы помните, в прошлом номере была только первая часть репортажа, а на этом CD/DVD вас ждет



спорта. Все дело в том, что третьим номером у нас идет "РХЛ 2004" — модификация для игры NHL 2004. Если вы мечтали принять участие в российском чемпионате по хоккею и поуправлять "нашими" игроками, то "РХЛ 2004" — это именно то, что вам нужно. Первой темой DVD в этот раз у нас стала модификация для Civilization III — Civilization 3000. Честно скажу, этот мод один из самых глобальных из всех, что выходили для третьей "цивилизации". Новые юниты, новые технологии и абсолютно новая графика — вот что такое Civilization 3000. И наконец, обратите самое пристальное внимание на модификацию для UT2003 под названием Infection, которая превращает лихой UT2003 в подобие жуткого и таинственного Silent Hill. Отныне сражаться вам придется не с киборгами и мутантами, а с зомби и прочими тварями, порожденными большой фантазией авторов мода.

Кроме того, как всегда, на дисках вас ждут самые интересные демо-версии, полезные патчи и огромная "Игровая зона", где каждый найдет что-то интересное и ценное для своих любимых игр. Засим позвольте попрощаться — akurat до следующего месяца, когда мы снова встретимся на страницах "CD-мании".

Удачи!

Степан Чучулин, редактор CD и DVD.



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя два месяца после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров и не материалы других рубрик) публикуются на CD и DVD "Игромании", а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из майского номера "Лучших компьютерных игр" (с главгероном Far Cry на обложке).

Руководства и прохождения: Как достать соседа 2: Адские каникулы ■ Полная труба ■ Chicago 1930 ■ Far Cry ■ Riot Police ■ Wars & Warriors: Joan of Arc

Руководства: Afrika Korps vs. Desert Rats ■ Against Rome ■ Battlefield Vietnam ■ Castle Strike ■ Dominions II: The Ascension Wars ■ Jack the Ripper ■ Kelly Slater's Pro Surfer ■ Two Thrones ■ Unreal Tournament 2004

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии, а именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

На CD/DVD АВГУСТОВСКОГО и СЕНТЯБРЬСКОГО номеров "Игромании" ожидаются материалы, которые будут предоставлены соответственно июньским и июльским номерами журнала "Лучшие компьютерные

игры" (на их обложках, которые вы видите рядом, — Sacred и True Crime).

Лучшие компьютерные игры №6, июнь

Руководства и прохождения: Blade & Sword ("Клинок добели") ■ Breed & Counter-Strike: Condition Zero ■ Painkiller: Крепённый Кровью ■ Sacred ■ Silent Storm: Часовые ■ Syberia 2 ■ Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword ■ Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Руководство: Lords of the Realm III

Лучшие компьютерные игры №7, июль

Руководства и прохождения: "Власть закона" ■ "Периметр" ■ "Революционный квест" ■ "Страшилище" ■ Besieger ("Осада") ■ Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses ■ Hitman: Contracts ■ Manhunt ■ True Crime: Streets of L.A. ■ War Times

Руководства: Silent Storm: Часовые ■ Rise of Nations: Thrones & Patriots ■ UEFA Euro 2004

Помимо того, в рубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" июльского номера "ЛКИ" читайте статьи экспертов по компьютерным играм:

"Counter-Strike: Condition Zero. Секреты и пасхальные яйца" ■ "Diablo II: Lord of Destruction. Убийца, паладин, амазонка" ■ "Dark Age of Camelot. Battlegrounds" ■ "Sacred. Сойти с главной дороги" ■ "Sacred. Серафим и темный эльф"



ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика "CD-мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на **игловских** компакт-дисках и на DVD-диске "Игромании". На самих CD и DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

Компакты и DVD базируются на уникальном движке, обладают оригинальным интерфейсом, который каждый месяц изменяется, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки.

Поддерживается вывод текста на принтер и сохранение в форматах rtf и txt. Поддерживается возможность просмотра всех картинок на компакт-диске в режиме слайд-шоу.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD и DVD, круглосуточно действует ящик cdmania@igromania.ru. Особенно будем рады, если вы напишете нам о том, что бы вы хотели увидеть в "Игровой зоне".

- "Baldur's Gate II. Любовные приключения протагониста"
- "Warcraft III: The Frozen Throne. Это что-то новенькое"
- "Starcraft: Broodwar. Подготовка к WCG"

Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Руководства и прохождения публикуются: **1)** в журнале "Лучшие компьютерные игры", **первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах); 2)** на CD и DVD "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ"; **3)** на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ".

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.



ИГРОВАЯ ЗОНА

Для читательских работ: gamezone@igromania.ru
Советы, что поместить в "Игровую зону":
cdmania@igromania.ru

№1. Противостояние

Восьмь замечательных карт и одна модификация.

■ **1.** "Бобруйск", "Керчь", "Любанский мост — Взятие Рафаловичи", "Уничтожить ПВО", "Харьков", "Юхнов". Обратите особое внимание на карты "Тихое вторжение" и "Грозный 1994" — это первые дополнения, посвященные Чеченской войне. В первой миссии вы должны будете выбить войска Шамилы из маленького Дагестанского городка. Во второй — захватить Грозный.

■ **2.** Модификация GLM-1.2 изменяет камуфляж пехоты и анимацию взрыва танка.

№2. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

■ **1.** Одиннадцать замечательных скинов самолетов. И новый скин пилота — за штурвалом вашей боевой машины окажется симпатичная длинноногая девушка.

№3. Age of Empires II: The Conquerors

■ **1.** Три потрясающие кампании, сделанные по высшему разряду, — Hroif, Knights Adventure и War of Kings.

■ **2.** Три замечательных сценария, каждый из которых по-своему уникален. Truly Countless Bodies расскажет историю завоевания Европы гуннами. В Gothic Siege вам предстоит защищать стены трансильванского замка. И, наконец, гвоздь программы — сценарий Baldur's Gate, который представляет собой не что иное, как великую RPG в формате Age of Empires.

■ **3.** Две модификации, которые добавляют в игру шедевры мировой архитектуры, почему-то оставшиеся за кадром в оригинальной игре, — Коллизей и Флорентийский Собор.

№4. Age of Mythology: The Titans

■ **1.** Три новые кампании. Circe's Revenge — история молодой волшебницы, перешедшей на сторону Зла. Tempest Rising — кошмарный монстр, спавший в недрах земли, пробуждается к жизни, чтобы снова захватить власть над миром. Rise of Nachach — история противостояния великого героя и повелителя циклопов.

■ **2.** Три модификации. Dark Elf заселяет в привычный фэнтезийный мир мрачного жреца-дроу. Wild Horse добавляет нового нейтрального юнита — дику белую лошадь, на которую можно охотиться. И, пожалуй, самая оригинальная модификация — Vice City Template, которая заменяет оригинальную игровую карту картой Го-

рода Порока. Сам город прилагается в виде отдельного сценария.

■ **3.** Две карты. В Enchanted Fields игроку следует разобраться, что случилось с давним другом главного героя — лордом Скальтом. LOTR предлагает помочь Сэму и Фродо выбраться из Шира, избегая встречи с назгулами.

4. Очень красивые обои для рабочего стола — Secrets In the Desert.

5. Подробная инструкция, как обмануть редактор и построить на воде каменные ворота.

№5. Far Cry

Вы этого ждали? Получите — роскошная подборка карт к самому знойно-тропическому шутеру весны ждет вас на наших дисках. Не пропустите — игра, покорившая всю нашу редакцию, наверняка, и вас не оставит равнодушными.

№6. Ghost Recon

■ **1.** Среди 11 отличных модификаций для этой игры самые интересные следующие.

Auscam skipack. Заменяет все игровые модели, некоторые виды оружия и предлагает 6 интересных одиночных миссий. GR SP Platoon Extender. Модификация, после установки которой вы сможете набирать группу из 6 человек вместо трех. Всего на карте могут находиться 18 бойцов вместо девяти, как раньше. Pd weapons mod. Большой мод, который заменяет почти все оружие. У моделей, оставшихся неизменными, исправляет боевые характеристики. Интересны также модификации, которые добавляют в игру новые миссии — africa-burning, Assassinate Papashvili, code ocelot и knightfork.

№7. GTA: Vice City

■ **1.** Нынешняя подборка предлагает из ряда вон выходящие авто — Sexy Car, Monocycle, Go Cart — и не менее вызывающие моды — Blood Sea, Apocalipsis, Maniac Mod, AoW's Menschliche Rakete. Классическое качество и стиль представлены машинами Black Supra, 1987 Camaro Iroc-Z, KITT, Ferrari 360 Spider, моди-



LEIPZIGER MESSE

Trade fairs made to measure!

Лучшие дни настанут!

Лето — это всегда праздник.

Выставка интерактивных развлечений, образовательных и информационных программ Games Convention в Лейпциге — всегда событие. Не пропустите!

Лейпциг с 19.08. по 22.08.2004



GAMES CONVENTION
www.gc-germany.com

По вопросам участия и поездки на выставку обращайтесь в Представительство Лейпцигской ярмарки в РФ. Тел. (095) 255 26 72. e-mail: moskau@leipzig-messe.ru.

фикацией **Airshred Mod, The Big Height Mod, Lightsabre** и еще множеством других автов и модов.

№8. Half-Life

CD/DVD Как всегда, предлагаем вашему вниманию отменную подборку, в которую вошли несколько новых дополнений для этой стареющей игры. Все дополнения были нами тщательно протестированы и признаны лучшими из всего того, что было сделано за последний месяц. Особое внимание обратите на дополнение **Hour Glass**. После известных событий в секретной лаборатории, в которой происходило действие оригинальной игры, ученый доктор Фримен выживает, однако попадает в будущее. Играть им, вы должны будете бороться с агентами G-Man и монстрами, чтобы восстановить справедливость и вернуться в свое время. Играть очень интересно, авторы создали тридцать карт, добавили новые модели оружия, а также несколько моделей персонажей.

№9. Heroes of Might and Magic III

CD/DVD 1. Две кампании отечественного производителя — **Bastard и Arthur**.

CD/DVD 2. Десять отборных карт на любой вкус.

Heroes of Might and Magic IV

CD/DVD 1. Отличная кампания "Зло Лушка или упорная сила" сделана российскими авторами.

CD/DVD 2. Десять карт — **A War Of Contrast, Battle For Treasure, Brothers In Arms, Corona, Darkness, Demonic Dreams, Die Lange Reise, Disenchanted Forest, Dispute of Neighbours и Draconic**.

№10. Mafia: City of Lost Heaven (Мафия)

CD/DVD Подборка из множества отличных моделей старинных и современных автомобилей. Особенно хороши сани Санта-Клауса, полицейская тачка и летающая тарелка. Ката-

ясь на таких раритетах, не соскучишься. Кроме того, в подборке вас ждут **Batmobile и Delorean, Skoda Pickup и German Ambulance**, а также роскошные **Cadillac Roadster и Rolls-Royce Silver Shadow**. Но это не все! В нынешней подборке найдете парочку модификаций, способствующих укреплению криминальной обстановки в нашем "ангельском" городке — **Drug Shipment Mod и Country Gangsters** и парочка модов, способных поднять настроение самому крутому мафиози — **Fun Pack 3 и Mafia Sky Mod**.

№11. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

CD/DVD Difficulty Mod изменяет целый ряд игровых параметров, делая игру значительно сложнее. EASCYA Mod добавляет в игру новый уровень, как всегда, предельно насыщенный действием. Fight — это уровень для режима Dead Man Walking, огромный зал, доверху набитый вооруженными бандитами. Max Rambo превращает Макса в неукротимую машину убийства — даже пистолет в его руках становится грозным оружием. Pynelich добавляет в игру несколько новых старых стволов — два "Драгунова", по одному в каждой руке — как вам такое, а также изменяет звуковое оформление игры.

№12. Need For Speed: Underground

CD/DVD Все предельно предсказуемо: очередные 9 самых лучших новых вариантов оформления машин (vinil).

№13. Neverwinter Nights: Hordes of Underdark

CD/DVD Citadel of blood 3: Citadel of blood — заключительная часть трилогии, выкладываемой нами на протяжении вот уже трех номеров подбора. Как и в случае с предыдущими двумя модулями, русская версия позволяет вам в полной мере оценить мастерство западных ролевиков, создающих отличные модули, способные увлечь далеко не на один вечер. Painting Pack — это подборка из 122

данных проектах и о самой выставке, а вот спецвыпуск новостей посвящен всем более или менее значимым играм, представленным на E3/2004, — **Doom III, The Movies, Dungeon Siege 2, Brothers in Arms, Call of Duty: United Offence, BloodRayne 2, Tom Clancy's Ghost Recon 2, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** и многим другим. Версия для CD по понятным причинам сокращена — мы включаем в нее только самые-самые важные игры.

Еще одна радостная новость — с этого номера наши материалы озвучивает профессиональный актер. Пока лишь видеонюжност, но в перспективе — все наши проекты, ближайший из которых мы снова переносим (напомним, он должен был появиться еще в прошлом номере) и по-прежнему держим в тайне.

Напомним, что для ваших отзывов открыт специальный электронный адрес: **video@igromania.ru**.

P.S. В первой части видеорепортажа была допущена неточность — это **Fatality** на самом деле не выигрывал "Феррари". Спасибо читателям, которые это указали.

Удачи!

Антон Логвинов,
редактор "Видеомании".



Системные требования CD и DVD

Системные требования: P200, 128 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-дискон, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0 и старше.



Что где находится

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: "Видеомания", "ДемоБлок/Темы", "Патчи", "Трейнеры", "Киберспорт", "То журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "Инфоблок".

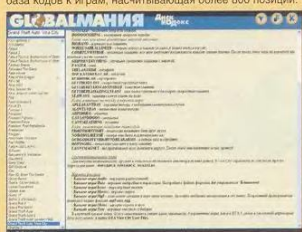
РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: "Видеомания", "Игровая зона", которая состоит из трех основных частей, а также разделы "ДемоБлок/Темы", "DeathZone", "Игровой десктоп", "Веселости", "Драйвера".

РАЗДЕЛЫ DVD: Все рубрики двух компактв плюс "Интересности" и "Темы DVD".



GlobalMania

В разделе "То журналу" находится поисковая база данных по огромным компактам под названием **GlobalMania**. В ней же — огромная база кодов к играм, насчитывающая более 800 позиций.



картин, способных украсить ваши модули и придать им налет экзотики и тонкого стиля. Subterra: The Last Manaque — это продолжение истории подземного города Субтерра, как всегда, полного темных пророчеств и злобных интриг. The Gates of Firestorm Peak — это "перевод" настольного модуля на рельсы компьютерных RPG — как это часто бывает, запутанный сюжет был принесен в жертву сражениям и обезвреживанию ловушек. Впрочем, некоторая доля "настольности" в модуле определенно присутствует. Aiar A1 — Chaos первый модуль из многообещающей серии, способной похвастаться переработкой стандартных правил проведения приключений и значительным вниманием к сюжетной составляющей.

№14. Operation Flashpoint

CD/DVD Вас ждет просто огромная подборка дополнительной техники, в которую вошли танки, самолеты и бронемашин. Кроме того, в подборке вы найдете отличный дополнительный остров, на котором можно устроить впечатляющие баталии.

№15. Postal 2

CD/DVD 1. Специально для эстетствующих почталонов-любителей приготовлена парочка схожих модов — **Golden Weapons и Silver Weapons**, заменяющих текстуры оружия на золотые или серебряные.

CD/DVD 2. Новью выкладываем три застав-

Условные обозначения
Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета.

CD — то, что находится на CD и на DVD.
DVD — то, что находится только на DVD.
CD+DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

ВИДЕОМАНИЯ

Приветству!

Коллектив "Видеомании" продолжает разгребать гигабайты информации, свалившейся на редакционные вичестеры после E3/2004. В прошлом номере была опубликована первая часть видеорепортажа с E3, а в этом — смотрите продолжение. В разделении материала на две части не было никакого умысла — мы просто не успели сделать больше за ту неделю, что осталось у нас по возвращении из Лос-Анджелеса. Впрочем, как заметили вы от этого только выиграли — за прошедший месяц появилась масса видеороликов с E3, которые были у нас только в виде "экранки". Так что — приятного просмотра! Кстати, в следующем году выставка будет проходить в конце мая, и репортаж о ней вы найдете в июльском номере "Игромании".

"Игромания" без сюрпризов — не "Игромания". Если владельцы DVD с радостью (мы в этом уверены) обнаружили в прошлом номере 20-минутные геймплейные ролики **Half-Life 2 и Counter-Strike Source**, а также **Splinter Cell 3**, то в этом их ждет беспрецедентный по объему блок видеонюжностей, полностью посвященный E3. В видеорепортаже мы расскажем лишь о наиболее долгож-

ки, заменяющие скучные нравоучения разработчиков гораздо более привлекательными для истинных маньяков картинками.

3. Геоэда этой подборки — двадцать две мультиплеерные карты специально для дополнения **Share The Pain**. Многие из них сделаны в виде невероятно увеличенных комнат обычных квартир — **Bedroom Insanity**, **AD Bedroom**, **Bathroom**, **Garage**. Остальные представляют собой кукольный домик — **Lego Land**, дачный участок — **Country**, улицу с парой супермаркетов — **Tautaya**, магазин порнофильмов — **X-Video Palace** и другие, не менее увлекательные объекты.

№16. Rainbow Six 3: Raven Shield

11 модификаций, среди которых не только новые карты, но и модификации, которые изменяют внешний вид бойцов, модели и характеристики оружия.

№17. Serious Sam: The Second Encounter (Крутой Сэм: Второе Пришествие)

Пять карт, одна модификация, набор текстур для создания собственных уровней и одна программа. Обратите особое внимание на кампанию **Merciless Medieval Soviet Map Pack**, состоящую из девяти отличных уровней, которые связаны единым сюжетом. Не пропустите также карту **New Year Run**, которая превратит шутер "Крутой Сэм" в гонки. Миссия **Alpine Mists II: Dusts of Ages** — это логическое продолжение знаменитой карты **Alpine Mists**. А вот на карте **Aztec Temple** вам предстоит прогуляться по коридорам и залам древней пирамиды. Миссия **The Dark Island** — это огромные открытые пространства.

Знаменитая "Бомба Сама" превратилась в проигрыватель mp3-файлов. Загрузите программу **Serious_player** — и убедитесь в этом. Модификация **Bombberman** сделана на основе знаменитой консольной игры.

№18. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Одиннадцать великолепных дополнений.

Девять замечательных модификаций, среди которых **Balance mod**, который намного усложняет игру, **DiAcamo** делает аптечки, оружие, боеприпасы мигающими в темноте, **Sith Sword and Scepter** замедляет движения игрока во время боя на лазерных мечах, делая их более кинематографичными. Кроме того, в подборке есть модификации, добавляющие в игру новые звуки, мечи, оружие, изменяющие загрузочное меню и даже такой раритет, как новая консоль.

Две симпатичные шкурки. **Death Jedi** покажет вам, как выглядит мертвый джедай. **Greyfox-reborn** — это новый герой, забавный робот, который, к тому же, прекрасно прорисован.

№19. Star Wars: Knights of the Old Republic

Пятнадцать отличных модов для этой великолепной игры. **KOTOR Arena** позволяет устраивать бои с представителями разных рас. **Twirlek Mania** дает возможность стать своим среди этого, вне всяких сомнений, достойного народа. **New Malak** делает внешность главного плохихи еще более злодейской. **Jedi Prestige Class Robes** одевает носителей силы в новые куртки. **Canter 2 Human** превращает Джухани в привлекательную девушку земного происхождения. Остальные моды также весьма увлекательны.

№20. Starcraft: BroodWar

1. Resurgence — интереснейшая кампания за зергов, состоящая из десяти миссий. В кампанию включены девять новых озвученных героев и новая музыка.

2. The Renegade War — Part 1 — первая часть кампании, состоящая из трех эпизодов: All Hell Breaks Loose, Biting the Bullet, Revenge. Сложные миссии и отличный сюжет, который держит в напряжении от начала до конца.

3. Подборка из 25 новых карт. Здесь вы найдете отличные карты для мультиплеерных сражений и увлекательные синглплеерные сценарии.

№21. The Elder Scrolls III: Morrowind

Внушительная подборка из 60 новых плагинов. Новые здания для личного — **Floating House**, **Japanese House**, **Abu Manor** — и общественного — **Balmora University**, **Bank Mod**, **Abigail's Petshop** — пользования; новые доспехи — **Доспехи Ночного Дракона**,

I-TRIGUE™

© 2003 Creative Technology Ltd. Все права защищены. Полное Creative является зарегистрированной торговой маркой. Все названия фирменных названий и названия продуктов являются торговыми марками соответствующих владельцев.



НАСЛАЖДЕНИЕ ЗВУКОМ

ТРАДИЦИОННО ВЫСОКОЕ КАЧЕСТВО
ЗВУКА И СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН

Кто сказал, что ваши колонки должны быть функциональными маленькими черными кубиками? Семейство акустических систем I-Trigue производства Creative сочетает в себе высокое качество воспроизведения и оригинальную конструкцию. Подключите их к вашему MP3 или CD плееру, или к ноутбуку, или к ПК — и вы почувствуете разницу! См. также другие акустические системы Creative по адресу: <http://ru.europe.creative.com>

Creative Labs Sp. z o.o.
Poland 02-708 Warsaw, ul. Bzowa 21, e-mail: info@creative.pl
Служба технической поддержки:
тел. +353 1 8069967, e-mail: support@europe.creative.com
Дистрибуторы:
Алгон, тел. +7 095 727 1818 • Бельм Вентер, тел. +7 095 730 2030
Евклид, тел. +7 812 112 4300 • ВЛКО, тел. +7 095 234 2845
ЭПС, тел. +7 095 728 4080 • РБ, тел. +7 095 614 1410
Меритон, тел. +7 095 781 4999 / 780 3286 / 744 0333 / 777 9779



Get
CREATIVE

Adamantium Towershield — и весьма полезные украшения — **Cloacks, Ring of Druids, Адские Сапоги**; улучшения этой и без того замечательной игры — **Sky, General Fixes Mod, Real Russian Signposts, Damage Report**; пара новых рас — **Ra'kath Panther Khajit, Skeleton Race MOD**; интересные квесты — **Flying Ship, Остров Грома**. Замечательный плагиин возводит рядом с Балмор огромный замок, вполне пригодный для жилья. Еще один плагиин добавляет скрипты урнам в гробницах. Откройте такую урну — и на вас скорее всего нападет вооруженный мертвец. Остальные модификации предлагают богатый выбор домов и новых возможностей, которые делают игру еще интересней.

№22. The Sims

Для всех любителей игры "про маленьких человечков" мы приготовили внушительную подборку, в которую вошли предметы интерьера, новая мебель, а также модная

одежда и качественно сделанные skins персонажей.

№23. UFO: Aftermath

Для этой тактической стратегии фанаты продолжают делать любительские дополнения и модификации. В этот раз вас ждут несколько отличных модов, которые заметно разнообразят ваше пребывание в мире UFO. Все подробности также, как и сами моды, ждут вас на нашем CD/DVD.

№24. Unreal Tournament 2004

Свежая порция радостей для "нового старого слова в жанре", все более и более начинающего быть похожим на спортивный симулятор.

Не верите? Посмотрите на модификацию **Deathball**, которую мы вам приготовили. Гибрид американского и обычного футбола с элементами жестокой поножовщины — есть

мячик, есть игроки, есть ворота и, наконец, есть толпа улюлюкающих болельщиков. Все, как и должно быть: пасы, удары по воротам, сброс в центре поля после каждого гола.

Модификация **Slavemaster** позволяет вам попробовать на зуб оригинальную версию **Deathmatch**, в которой убитые игроком жертвы становятся его рабами и начинают работать на него для того, чтобы освободиться. Мутатор **Permasped** заставляет игроков постоянно двигаться в "ускоренном" режиме, аналогичном эффекту **Adrenaline**. **Gibblacious** в несколько раз увеличивает "кровавость" игры. **Invasion RPG** позволяет нам получать опыт за убийство монстров в режиме **Invasion**. Плюс к этому вас ждут несколько новых карт. **DM-1on1-Testage** — это небольшая арена, предназначенная для дуэлей или кровавого "мяса" в условиях ограниченного пространства. **DM-SpaceNoxx** — это ремейк карты для старенького первого **Unreal Tournament**. Наконец, **ONS-JungleHill2** предлагает вам возможность испытать на себе все прелести жаркого боя в джунглях.

Первая тема компактa

CD + DVD

Unreal Tournament 2004: Alien Swarm

Модификация **Alien Swarm** — это не просто дополнение, которое банально меняет текстуры или звуки выстрелов. **Alien Swarm** — это настоящий тактический 3D-экшен, который создан на движке **UT2004**. Камера расположена не в "глазах" героя, а над ним, при движении она плавно поднимается вверх. Авторы мода изменили практически все — графику, геймплей, героев, героев игры и, конечно же, монстров. Концепция чем-то напоминает сюжет фильма "Чужие". Небольшая группа десантников прибыла на отдаленную планету для ее колонизации. Оказалось, что новый мир населен опасными тварями, которые плюются кислотой, а с близкого расстояния могут разорвать человека на мелкие кусочки. Благо наши колонизаторы взяли с собой оружие, которое поможет в трудную минуту.

Игра предоставляет нам большие возможности в области геймплея. Можно устроить кровавые мультитиперные ристалища или загрузить одну из семи синглплеерных миссий и вынести с карты всех монстров, либо начать прохождение интересной кампании! В жарком бою вам понадобятся оружие, поэтому игроку предлагают сделать выбор из шести мощных пушек, среди которых есть винтовки, шотганы, ракетницы и так далее. Футуристическое оружие прекрасно прорисовано и анимировано. Выстрелы сопровождаются яркими вспышками, а попадание в стену или в супостата — искрами. Лучшие свое авторам удалось scenes убийства. Монстры разлетаются на куски и орошают кровушкой и зеленой жидкостью все вокруг — выглядит очень красиво!

Кроме того, перед каждым заданием вам надо набрать команду бойцов, экипировать их оружием, боеприпасами, снабдить аптечками и минами. Благодаря этому игра превращается в эдакий **X-Com** на движке **UT2004**.

В общем и целом надо сказать, что **Alien Swarm** невозможно пропустить. Нам предлагают совершенно иную, нежели в **UT2004**, концепцию, солидный набор карт, шесть видов футуристического и реального оружия, а также новых врагов и увлекательный сюжет.



№25. Warcraft III: The Frozen Throne

Подборка из 5 новых кампаний — **Infiltration, MAELSTROM, Six Codices, Fw и TayNerubian**. А также 15 новых одиночных карт, выполненных в самых разных стилях.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

Игровые дополнения

Counter-Strike

1. Упомянутая карта **DE_Arkanos** от нашего постоянного читателя с ником **Скаарх**. Автор утверждает, что такого мы еще не видели, — и это на самом деле так. "Самая красивая карта для **Counter-Strike**", "Читательская работа месяца" и прочие награды, безусловно, нашли своего героя — работы подобного уровня встречаются в моей практике предельно редко.

2. Неплохая карта **cs_doxer**, смотрящаяся, впрочем, на фоне орденосного соседа довольно слабо. Вот что значит "оказаться не в том месте не в то время". Автор: **Зорин А.А.**

Heroes of Might and Magic 3: In the Wake of Gods

XL-карта **Titan's Empire**, рассказанная на долгую игру и масштабные битвы. Если вы не боитесь, что долгая партия может вам надоесть, дерзайте. Прислал **G.L.Dimion**.

Jedi Academy

Новый скин для главного героя от читателя с ником **Scorpion**, а также изменения в форме световых мечей. Для истинных читателей прекрасное.

Morrowind

Домик в **Кальдере** — умопомрачительного качества. Множество мелких деталей, отличный дизайн, четко выдержанный стиль в каждой мелочи — в таком доме хо-

Условные обозначения

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета:

CD — то, что находится на CD и на DVD.

DVD — то, что находится только на DVD.

CD+DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

чается жить, таким домом хочется любоваться. Автор: **Diego**.

Postal 2

CD-DVD Мод, русифицирующий большинство надписей в игре, добавляющий на лопату, которой вооружен главный герой, следы крови — для антуража, а также красящий ему ногти в черный цвет. В меру полезно, в меру отторжимо. Автор: **S. lip**.

GTA: Vice City

CD-DVD Наркоманский магазин от Эдуарда Мурсалимова а.к.а. **WEst**, раскрашенный в характерные веселенные цвета. Выглядит абсолютно нереалистично, однако никто и не ждет от подобной игры реализма, не правда ли?

Программы

CD-DVD Для общения по локальной сети вы можете использовать **Chat**, присланную нам **Рустамом Миниахметовым а.к.а. @ptor**. Все, что вам нужно — это настроить соединение, и быстрая передача информации нетрадиционным способом вам обеспечена.

Игры

CD-DVD Старые добрые "танчики", знакомые многим из нас с детства по играм на "Денди" (она же **Nintendo Entertainment System**). Неповторимый момент ностальгии для тех, кто соскучился по любимой когда-то игре. Автор: **Сергей Русаков**.

Игровой десктоп

CD-DVD 1. Отличный скин для **WinAmp** от **Карпова Ильи**.

CD-DVD 2. Набор курсоров из "Heroes of Might and Magic 4" от читателя с ником **FROZEN**.

Работы на Flash

CD-DVD Мультик, повествующий о нелегком процессе захвата карты **cs_assault** в нетленном **Counter-Strike**. За авторством **hierOS**.

Обои

CD-DVD Подборки обоев от читателей с никами **Logan** и **Lincoln**, а также **Карпова Ильи**.



БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1:

Игра Half-Life 2D

Игрушка, которую фанаты Half-Life ждали не меньше, чем сам Half-Life 2, который до сих пор пребывает в глубокой разработке. Half-Life 2D — это отличный платформер, созданный по мотивам грядущего Half-Life 2. Геймплей прост — управляя Гордоном Фрименом, бегаем по двухмерным уровням, отстреливаем врагов и преодолеваем коварные ловушки, опасные пропасти и прочие препятствия. Приятно, что враги и уровни перекочевали в новинку напрямую из Half-Life 2. Так что готовьтесь к встречам со спецназом, злонамеренными пришельцами и прочим сюрпризам. К тому же оружие, представленное в пяти видах, также взято из HL2. Хотя игрушка сделана на флэш, на ее внешнем виде это никак не отразилось. Графика, звуки и музыка — отменные. В общем, Half-Life 2D — это отличный способ скоротать время, ожидая пришествия Half-Life 2.

Бонус №2: Патч для игры XIII, добавляющий русскую озвучку

Откровенно говоря, демиурги из "Акеллы"

отлично справились с переводом 3D экшена на русский язык. Отлично подобранные шрифты и толковый перевод, в котором удалось сохранить шарм и стилистику оригинала. Однако в этой бочке меда, как обычно, оказалась ложка дегтя. В игре нарочито отсутствовала русская озвучка, и персонажи XIII изъяснялись на родном им английском языке. Весьма неприятное упущение переводчиков. Но, как известно, хорошо то, что хорошо кончается, — в июне в кузницах "Акеллы" был выкован патч, который добавляет в XIII русскую озвучку персонажей! Так что теперь выныкнуть в хитросплетения местного сюжета смогут не только знатоки английского, но и все остальные геймеры.

Бонус №3: Новый уровень для игры Heavy Metal: F.A.K.K.2

Хотя с момента выхода игры Heavy Metal: F.A.K.K.2 прошло немало времени, есть еще люди, в чьих сердцах живет любовь к этой игре. Именно из таких романтиков **TeaPepel "Kiltro"** МакКинни — один из разработчиков **Ritual Entertainment**. Этот, не побоясь такого слова, мастер ведет работу над бесплатным аддоном **Between Heaven and Hell**, события которого, по задумке автора, произойдут сразу же после того, как закончилась оригинальная игра. Но пока до финального релиза далеко, и МакКинни решил поделиться с общественностью первым уровнем — **Tomb of Despair**. Без сомнений, он придется по душе всем поклонникам Джулии Стрейт.



ВЕСЕЛОСТИ

3D Hockey ■ Alonix ■ Arkanoid 4000 ■ Bettys Beer Bar ■ Bloxxit ■ Bricks of Egypt ■ Diamond Drop ■ Doctris ■ Grandmaster Chess ■ Linespack ■ Magic Ball ■ MoorhuhnXSS ■ Pacmania 2 ■ Sky Maze ■ Star Defender.

Подробные описания всех игр вы найдете на наших CD/DVD. Там же — детальная инструкция по установке.



ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

CD-DVD Месяц пролетел стремительно, и мы снова спешим представить вашему вниманию свежую подборку для рабочего стола. Вы найдете на наших дисках тематические темы для Windows XP, увесистую подборку скинов для плеера WinAmp, ворох отличных неигровых обоев, а также лучшие игровые обои. В общем, все, кто жаждет разнообразия, смогут найти что-то новое по своему вкусу. На прошлых дисках, к сожалению, мы не выкладывали некоторые темы для Windows и скины для WinAmp, для которых в последний момент все время не хватало места. Приносим свои извинения и, начиная с этого номера, каждый месяц будем радовать вас новыми скинами, темами и прочим. Как говорится — оставайтесь с нами.



DEATHZONE

Quake III Arena

Одиннадцать великолепных карт. Динамич-

Вторая тема компакта

CD+DVD

Мафия: Русский Мог

До недавнего времени среди многочисленных модов для "Мафии" не было ни одного, который вносил бы в эту игру хоть какие-нибудь российские атрибуты. Но всему свое время — и мы не без гордости представляем вашему вниманию **Russian Mod**. Гимн Российской Федерации в главном меню и два пистолета Макарова на столе сразу погружают нас в атмосферу горячо любимой Родины. Огромное число отечественных автомобилей — все модели ВАЗ, начиная с легендарной "копейки" и заканчивая новыми ВАЗ2112 и ВАЗ2115, захватили в свое безраздельное пользование темные личности. Желтые "Волги" таксистов и "ГАЗели" исправно перевозят мирных пассажиров. Бонусные модели представлены тюнингованным ВАЗ 2110 и "КАМА3оm", который участвует в ралли Париж-Дакар.



ная **A Shorter Yard**, которая напоминает знаменитую оригинальную карту Q3DM17. Миссию **Addiction** вы изучите за пять минут, после чего будете чувствовать себя на ней полным хозяином. **Ascension to Uncertainty** даст возможность по-новому взглянуть на режим CTF. **Atomic Flow** — недурственная карта с отличным дизайном, множеством телепортов и прыгалок. Тем, кто хочет просто расслабиться, подойдет стандартная турнирная карта **Bodies**. Схватил вражеский флаг и через минуту оказался на своей базе — такое возможно только на карте **Clash of Colors**. Реалистам, уставшим от пейзажей далеких планет, подойдет **Clockworks**, выполненная в виде мусороперерабатывающего завода. **Fog of War** перенесет вас в средневековый замок. Необычная карта с выразительным названием **Jump Jump Madness** даст вам возможность напрягаться от души. Если вы хотите узнать, как делают карты русские поклонники игры, то загрузите **The Glow**. Самая лучшая карта этой подборки — **Very bad neighbors** — перенесет игрока на настоящее кладбище с могилами, черепами, скелетами и прочими жуткими атрибутами.

Jedi Knights: Jedi Academy

В этой подборке вас ждут десять замечательных карт. Прежде всего, обратите внимание на **Jabba2a**. Она переносит игрока в подземный лабиринт, который очень напоминает советскую ядерную базу. Можно загрузить бота и начать игру в прятки или заселить карту противниками и устроить кровавую битву. **Joe's Academy Lounge** также предполагает два варианта игры. Либо мы доходим до конца, перекладываем рубльники и получаем в качестве бонуса трех сильных супсоватов, либо включаем более слабых ботов и устраиваем бойню. Карта **Mos eisley meanstreets** перенесет вас в городок на планете Татуин. Нетрудно догадаться, что **School** — это карта в виде обычной школы. **Space Dust** даст возможность понаражаться в акробатике. **The Observatory 2** поразительно точно моделирует большой рыцарский замок. Дуэльная арена **Torphos Temple** — это маленький рыцарский замок. **Blasting Duels** — прекрасная оранжерея. Дуэльная карта **Droideka arenas** даст возможность сразиться с известными по фильмам дроидками. Единственная из всей подборки карта, на которой интересно играть без ботов, — это **Jedi Boot Camp**.

Counter-Strike

Несколько отменных карт, которые придутся по вкусу самым требовательным игрокам, — **cs_alid2k**, **cs_bikini**, **cs_chill**, **cs_siege2k**, **de_bloodarena**, и на закуску — **fy_suicidebomber_b1**. Все карты сделаны очень тщательно и отличаются четким балансом и весьма неплохим дизайном.



ДЕМОБЛОК

Как всегда, напоминаем, что итоговый доступный объем CD и DVD становится известен уже после того, как журнал ушел в печать, а значит вполне может быть, что на дисках окажутся и те демо-версии, которые здесь не прописаны. Так что держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, может быть там вас ждет демо-версия какого-нибудь Half-Life 2 или DOOM III, которые вышли за день до сдачи дисков. Увы, но у медали есть и обо-

ротная сторона — зачастую бывает так, что демо-версии в "CD-мании" мы прописали, а в итоге места на нее не хватило. Впрочем, это скорее редкое исключение из правил.

ДЕМО-ВЕРСИИ В тылу врага

"В тылу врага" — динамичное, сбалансированное сочетание тактики, ролевых и стратегических элементов, напряженного, насыщенного действием сюжета и необходимости быстро реагировать на происходящие события, высокой детализации, реалистичности и интерактивности окружающего мира, а также индивидуальных характеристик каждого персонажа.

В демо-версии — одна миссия, в которой игрок выступает на стороне союзнических войск. В полной версии "В тылу врага" игрокам предстоит пройти 4 кампании, насчитывающих в общей сложности более 30 миссий за Красную Армию (СССР), войска Англии, США и Германии.

Ground Control 2: Operation Exodus

Демо-версия долгожданной стратегии Ground Control 2. Действие игры разворачивается в 2741 году, спустя около трех сотен лет после событий первой части. Демократический и свободолобивый Союз Северной Звезды вступил в ожесточенную борьбу с милитаристической Империей Терранов. Война уже перешла в наземную стадию — войска Империи вторглись на территорию Союза, на планету Morningstar Prime. По стечению обстоятельств, главным героем игры становится закоренелый вояка, капитан Джейкоб Ангелус. Он и древняя легенда, в которой игроку предстоит разобраться, — единственная надежда Союза на победу. Как и в большинстве RTS, основной упор в Ground Control 2 делается на тактику, а не на банальное численное превосходство. Что касается технической стороны дела, то разработчики обещают представить один из лучших движков для игр подобного жанра. Кстати говоря, когда вы читаете этот текст, игра, скорее всего, уже поступила в продажу, поэтому вы смело можете мчаться к ближайшим лабазам и требовать у продавцов Ground Control 2.

Chaos League

Если собрать эльфов, орков и прочих фантазийных существ и предложить им поиграть в футбол, то получится как раз Chaos League, которую разрабатывает кампания Cyanide. Chaos League представляет собой довольно странный гибрид спортивного симулятора и стратегии в реальном времени, приправленный сказочными расами, красивыми заклинаниями, жесткостью и кровью. Для верности в концепцию добавлен менеджмент. В качестве менеджера команды вы сможете использовать против команд противников любые методы — подкуп, физическое уничтожение игроков, активное применение допинга, подставы и магию. Каждый из ваших подопечных относится к одной из десяти рас и обладает уникальным комплексом характеристик и умений, а также способен набирать опыт и повышать свой уровень. Впрочем, цели здесь самые простые — победить в спортивной игре, а вот каким способом вы это сделаете, зависит только от вас. Подойдут

самые неординарные решения — главное, чтобы публика вас любила. Кроме того, Chaos League может похвастаться отменной графикой и весьма неплохими звуками.

Spider Man 2

Студенты — это удивительный народ, своеобразная "каста" со своими порядками, уложениями и образом жизни, интернациональное сообщество, связанное метафизическими братскими узами, любовью к пиву и безделью вне сессии.

Ничем не лучше остальных и студент-второгодник Питер Паркер, который, выдав себя за журналиста, забрал на халыжную презентацию в научной лаборатории. Ну и, конечно же, впутался в историю. Питера тянул за пятку радиоактивный паук, и парнишка стал мутировать не по дням, а по часам, постепенно превращаясь в человека-паука. А превратившись, отправился бороться со злом, спасать невинных граждан и предотвращать всяческие глобальные катастрофы.

В Spider Man 2 вам предстоит на протяжении нескольких миссий сражаться в полном трехмерном окружении с враждебными героями комиксов. Наш герой лихо машет пятками и кулаками, мастерски мечет паутину и не чужд технологическим примочкам вроде ультразвукового оружия. По ходу сюжета придется решать fun and easy (смешные и легкие) головоломки. Кроме того, разработчики сулят отменную графику и превосходную анимацию персонажей. Демо-версия включает в себя несколько уровней полной версии игры.

По обыкновению спешим предложить вашему вниманию увесистую пачку самых свежих и необходимых патчей. В этот раз особое внимание рекомендуем обратить на очередную глобальный патч для Warcraft III за номером 1.15. На прошлом CD/DVD мы уже выкладывали этот патч, но для английской версии игры. В этот раз вас ждет заплатка для официальной русской версии от Soft Club. Кроме того, все любители "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Асы в небе" ни в коем случае не должны пропустить внушительный патч для этой игры, который, правда, из-за своих нештотных размеров находится только на DVD. Запатка вносит огромное количество изменений и исправлений.



ПАТЧИ И ТРЕЙНЕРЫ

Патчи

Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Асы в небе

Версия: 2.01 ■ Рейтинг: 5/5

Painkiller

Версия: 1.5 ■ Рейтинг: 5/5

Battlefield Vietnam

Версия: 1.01 ■ Рейтинг: 3/5

Singles — Flirt Up Your Life

Версия: 1.4 ■ Рейтинг: 3/5

Postal 2: Share the Pain

Версия: 1409 ■ Рейтинг: 4/5

Age of Mythology: The Titans

Версия: 1.03 ■ Рейтинг: 3/5

Warcraft III

Версия: 1.15 ■ Рейтинг: 5/5

Трейнеры

Самые свежие трейнеры для всех, кто не

желает играть честно.

Bongo Boogie, Puzzle Blast, Rise of Nation: Throne and Patriots, The Butcher, True Crime.

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Новички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.

КИБЕРСПОРТ

1. Лучшие записи игр с ASUS Spring Cup 2004 в номинации Quake III Arena 1v1 и Quake III Arena 4x4.

2. Записи игр с Первого Кубка России по киберспорту в номинациях Counter-Strike 1.6, Quake III Arena и Warcraft III: The Frozen Throne.

ДРАЙВЕРА

SetPoint 2.11 для Logitech MX900 Bluetooth

Радостная весть для счастливых пользователей Logitech MX900 Bluetooth. Вышла новая версия утилиты SetPoint 2.11 для этой мышки.

Logitech SetPoint 2.11 совместима с ОС Windows 2000/XP.

Catalyst 4.6 для видеокарт серии Radeon

Канадская компания ATI в последнее время зачастила с выпуском новых драйверов Catalyst. К этому номеру канадцы выпустили драйвера для видеокарт серии Radeon под номером 4.6. В новой версии драйверов появилась поддержка новых видеокарт X800 Pro и X800 XT Platinum Edition, кроме того, у этих карт оптимизировано полноэкранное сглаживание. В Catalyst 4.6 исправлены проблемы с HDTV, повысилась производительность в играх Halo (2-3%), Tomb Raider (4-5%), а в OpenGL — играх Call of Duty, Wolfenstein — Enemy Territory, Star Trek — Elite Force II, Serious Sam, Return to Castle Wolfenstein и Quake III Arena — на 1-3%. В играх Halo, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Flight Simulator 2004: Century of Flight, Silent Storm, Battlefield Vietnam, 4x4 EVO 2 решены некоторые существенные проблемы.

ATI Catalyst 4.6 совместима с ОС Windows 2000/XP.

uniVGA3 Driver 3.59 для интегрированной графики для чипсетов SiS

Производитель чипсетов, компания SiS, выпустила новую версию драйверов для интегрированной графики в своих чипсетах — uniVGA3 3.59. В драйверах исправлены различные ошибки и оптимизирована работа встроенной графики. uniVGA3 3.59 совместим с чипсетами SiS760, SiS661FX, SiS661FX, SiS661MX, SiS741, SiS741, SiS741GX, SiS651, SiS650GX, SiS650GL, SiS740, SiS650.

uniVGA3 Driver 3.59 совместим с ОС Windows 9x/ME/2000/XP.

Драйвера от VIA для RAID 3.00b

Компания VIA Technologies обновила RAID-драйвера до версии 3.00b. Они предназначены для материнских плат, на которые установлен один из следующих контроллеров — VT6410, VT6420, VT6421 или южного моста VT8237.

VIA RAID 3.00b совместима с ОС Windows 98SE/ME/2000/XP/2003 и получила сертификат WHQL.

Третья тема компакта

NHL 2004: PXL 2004

Для всех поклонников серии NHL в целом и российского хоккея в частности мы приготовили воистину приятный сюрприз — глобальный мод PXL 2004 для NHL 2004. Модификация PXL — это глобальный патч для серии NHL, который заменяет отдельные компоненты игры Национальной Хоккейной Лиги (EA Sports NHL) компонентами Российской Хоккейной Лиги (PXL). Результатом стала игра RHLmod, которая позволяет вам играть отечественными командами с помощью движка EA NHL.

Идея модификации PXL родилась в августе 2001 года и с тех пор мигрирует из одной игры в другую, с каждым годом совершенствуясь, обрстая новыми фишками и улучшая графическое оформление. В ноябре 2001 года была выпущена первая версия PXL — для NHL 2002. Затем, в начале февраля 2003 года, вышла новая версия для NHL 2003. Теперь модификация 2003 ушла в историю, а вы можете в полной мере насладиться игрой отечественных клубов в модификации PXL 2004.

"Российская Хоккейная Лига 2004" версия 1.2 включает в себя:

- все команды Суперлиги;
- все арены команд Суперлиги;
- точные составы команд Суперлиги;
- точная графика;
- по 2 комплекта форм вратарей на каждую команду;
- улучшенный и русифицированный интерфейс игры;
- формат сезона Суперлиги в режиме династии;
- фотографии игроков;
- кибер-лица большинства игроков;



— фотографии "in-game" большинства игроков;

— имена и фамилии игроков, написанные русскими буквами как в меню, так и на формах.



ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz & Suxx

В нынешней галерее вы обнаружите подборку скриншотов на все случаи жизни. Хотите своими глазами наблюдать роскошную игру светотени и прочувствовать неповторимую атмосферу Thief: Deadly Shadows? Без проблем! Хотите исполненных драйва, солнца, кун-фу и хип-хопа кадров? Подборка снимков из True Crime: Streets of LA — к вашим услугам! Наконец, если вы жаждете лично убедиться в том, что на модели Harry Potter and the Prisoner of Azkaban можно смотреть без слез, то галерея скриншотов снова к вашим услугам. На десерт рекомендуем ознакомиться с практически неотличимыми от настоящих фотографий снимками из UEFA 2004.

Игра месяца

Не проходите мимо! На компактaх и DVD вы найдете исчерпывающую информацию о нашем игровом хит-параде "Игра месяца". Вас ждут: подробное описание рубрики, полный список всех игроков, правила участия в голосовании и множество другой, не менее полезной информации.

Мобильные игры SimEdit

SimEdit — мечта любого, кто желает иметь доступ ко всем настройкам собственного телефона. Подключите ваш мобильник к компьютеру, запустите SimEdit, и все содержимое вашей sim-карты откроется для редактирования. Чтение/копирование sms, смена PIN/PUK-кода, просмотр содержимого памяти карты и многое другое. К сожалению, бесплатная версия программы обладает определенными функциональными ограничениями. "Игромания" также настоятельно рекомендует взвесить все за и против, прежде

чем пользоваться SimEdit, — несанкционированное редактирование содержимого вашей sim-карты может привести к плачевным результатам.

Timers

Timers — j2me-утилита-таймер. В отличие от большинства встроенных в мобильные телефоны аналоговых программ, Timers поддерживает до четырех отсчетов времени одновременно, позволяет настраивать цвет, самостоятельно корректировать результаты, задавать описания и так далее. Мелкая, но невероятно полезная в хозяйстве утилита.

Интернет

К статье "Двигатель сетевого прогресса"

1. **Текстовый редактор** — удобный текстовый редактор с подсветкой кода и множеством других полезных фишек.
2. **Утилиты для локального сервера** — последняя версия джентльменского набора, содержащего все необходимое для работы локального сервера.
3. **PHP Nuke 7.0 RUS** — дистрибутив PHP Nuke 7.0 RUS, движка, описанного в статье.

Игровой/Мастерская К статье "Игровые редакторы"

1. Набор утилит для редактирования **Baldur's Gate 2: Shadow of Amn**.
 2. Редактор **Vietcong: Fist Alpha**.
- К статье "Игромоделер"**
- Полная версия материала "Игромоделер: "Руководство по созданию модели для Unreal Tournament 2003". В чем отличие напечатанного в журнале варианта от электронного? Электронная версия руководства более полная и (в отличие от печатной) содержит свыше 200 (!!!) иллюстраций, детально отражающих ход работы. Руководство оформлено в виде единого html-файла, что, безусловно, очень удобно из соображений совместимости и "переносимости" — для просмотра не потребуется никаких дополнительных программ, кроме любого интернет-браузера. Электронный материал снабжен удобным оглавлением, построенным на основе гиперссылок. Для перехода к нужному разделу достаточно одного клика! И только полная версия материала содержит многочисленные авторские комментарии и заметки.

Игровой/Вскрытие К статье "На грани реальности"

1. **DMC-r6** — мощный конвертер музыки, работающий со звуковыми файлами самых различных форматов.
2. **dPwerAMP Ogg Vorbis Codec** — кодек для DMC-r6, позволяющий работать со звуковыми файлами формата ogg.
3. **DXT Tools** — пакет утилит для работы с графическими файлами формата dds. В частности, позволяет конвертировать dds-картинки в tga-файлы и производить обратную операцию (то есть переводить файлы из tga-формата в dds).

Мозговой штурм Скриншот №7. Июль

Как обычно, на нашем CD и DVD в

разделе "Мозговой штурм" вы можете увидеть полноформатные версии конкурсных скриншотов из нынешнего "Скринтурса" и без особого труда определить игры, из которых они происходят, дабы выиграть наши замечательные призы.

Почта "Мании"

Даже летние каникулы бессильны, когда прет креатив. Читатели и в июне прислали нам свои рассказы. А мы их выкладывали на CD/DVD. "ИнфоБлок" — выбор тех, кто испытывает острый литературный голод!

Вне компьютера

"Ролемансер" (www.rolemanсер.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакт-диск.

Файлы

1. **Dungeons & Dragons**. Новое официальное приложение плюс материалы по сеттингу Eberron.
 2. **AD&D Forgotten Realms: Elminster's Ecologies**, часть II.
 3. **d20 Modern**: два новых приложения от Wizards of the Coast.
 4. Спецподборка по варгейму "Астроид" от российской компании "Технолог".
 5. **Дремуний лес**: материалы по отечественной настольной стратегии с ролевыми элементами (обзор — далее в номере).
 6. Материалы по ККИ **Call of Cthulhu**, основанной на вселенной Г. Лавкрафта.
- MAGIC: THE GATHERING**
1. Набор лучших деклотов со всего мира.
 2. Разъяснения правил от Д'Анджело.
 3. Турнирные правила DCI.
- Comprehensive Rulebooks.**
4. База карт **Oracle**.
 5. FAQ и спойлер последнего сета **Fifth Dawn**.
- СТАТЬИ**
- Обзор нового сета **Magic: The Gathering — Fifth Dawn**, написанный Антоном Куриным.
- Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу").



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НАБОРА:
SurfXpert 1.2.85

Программа позволяет создать стартовую страницу, на которой отображаются ссылки на те ресурсы, которые вы чаще всего посещаете (они определяются автоматически), интерфейс наиболее популярных поисковиков, последние обновления на выбранных вами сайтах, заголовки самых свежих записей ваших друзей в Живом Журнале (www.livejournal.com), погода в вашем регионе, гороскоп, цитаты дня, избранные фотографии и многое другое. Используя SurfXpert, вы сможете сэкономить немало времени (и, соответственно, денег), поскольку вам больше не придется тратить время на загрузку любимых сайтов только для того, чтобы проверить, есть ли там обновления.

СВЕЖАТИНА!

Программы **Ads Cleaner 4.0** ■ **Aire Freshner 2.0** ■ **Launch It! Pro 2.1** ■ **Light**

Allow 2.4 ■ **Phoa 1.1.4** ■ **Speed It Up! Pro — RAM Booster 1.0** ■ **SpyBot — Search&Destroy 1.3** ■ **WireNet 2.3.5**.

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

Программа **Google Deskbart** ■ Программы для автоматического переключения раскладки **FF12 5.0** ■ **Punto Switcher 2.8** ■ **Keyboard Ninja 2.1**.

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

Антивирус **Касперского, CheMax 3.8** и **CheMax Rus 2.7**, **Dirty Little Helper**, **DirectX 9.0**, **DivX 5.1.1**, **WinRAR 3.30rus**, **GlobalMania**, **Magic Trainer Creator**, **Microsoft .NET**, **QuickTime 6.1**, **Winamp 5.0.3**.



РАЗДЕЛЫ НА DVD

Темы DVD

Первая тема DVD

Civilization III: Civilization 3000

Гигантское дополнение для "вечной" "Цивилизации". Положа руку на сердце (и прикрываясь другой рукой от пущенных камней), могу сказать, что это дополнение превосходит оба официальных аддона вместе взятых! Конечно, игра по-прежнему относится к жанру глобальных стратегий, и геймплей не изменился. Как развивались города и технологии, получая ресурсы, завоевывая между делом одни нации и обороняясь от других, устраивая смену политических строев и возводя на века чудеса света, так и продолжаем это делать. Но дело в том, что, к примеру, число цивилизаций выросло до 31, причем каждая новая — со своим анимированным лидером и отличиями от всех остальных. Кардинально переработано Дерево технологий — в развитии науки можно дойти от колеса до ждедья и дальше. Природные ресурсы стали более специфическими, их число и разнообразие значительно выросло. Также появилось множество новых зданий, юнитов, новых вариантов действий. Перечислять можно если и не бесконечно, то еще очень и очень долго. Напоследок скажу, что даже графика игры претерпела множество изменений, став неизмеримо краше и детализированнее. Наслаждайтесь!

Вторая тема DVD:

Unreal Tournament 2003: Infection

Вы привыкли к тому, что Unreal Tournament — это только сетевые побоища? Конечно, это правда, но далеко не вся. Unreal — это еще и мощный графический движок в сочетании с удобным инструментарием для создания модификаций. Только движок роднит представляемый вашему вниманию мод Infection с многопользовательскими битвами. В остальном — это самостоятельная игра, сочетающая атмосферу Resident Evil и Blood, — взрывной смертельный коктейль.

Да, опять зомби. И тут же — первое но-

вовведение. Монстры заражают игрока, и у него ухудшается зрение, падает точность стрельбы. Если не успеть ввести лекарство до того, как зараза доберется до сердца, — смерть неминуема. Действительно, откуда вы знаете, что ел этот зомби, прежде чем принялся за вас? Кроме того, мод вводит точечную систему распределения повреждений. Иными словами, попадание в различные части тела приводит к появлению дополнительных проблем — раненые ноги мешают ходить, удар в голову заставляет хуже видеть и так далее.

Качество проработки всех важных деталей находится на недоступной многим модостроителям высоте. Новый стильный интерфейс "под дерево", экран помощи, наглядно показывающий функции элементов интерфейса. Заставка на движке, представляющая авторов, — Special Delivery, ролики "по ходу пьесы", излагающие сюжет игры. А главное — великолепная озвучка. Нечасто в любительских проектах можно услышать полное дублирование всех диалогов приятными, хорошо поставленными голосами.

Но главное — атмосфера. Фонарик, нервно шарящий в темноте. Шотган мощнее, чем пистолет, но без фонарика вы будете практически слепы. Для поклонников расчлененки — серп и бензопила. Для тех, кто любит, чтобы их пугали, — классический набор "киношных" приемов, отработанных в десятках фильмов. Одним словом, на любой вкус и цвет. Да, это не Silent Hill — тем не менее, здесь тоже бывает страшно.

Согласно результатам многочисленных опросов, расстрел зомби от первого лица занимает верхние строчки в геймерском хит-параде жестоких развлечений. Присоединяйтесь.

ИНТЕРЕСНОСТИ **MMORPG PlaneShift**

Полная версия бесплатной MMORPG PlaneShift. Игра отличается от прочих не только тем, что она абсолютно бесплатная, но и весьма неплохой графикой и увлекательным геймплеем. В вашем распоряжении — огромный мир, в котором вас ждут увлекательные приключения, неожиданные встречи и жестокие сражения с монстрами. Надо отметить, что PlaneShift уже сумела завоевать популярность у игроков всего мира, так что в одиночестве бродить не придется.

Геймплей-ролик Half-Life

Помните, в июньском номере "Игромании" за этот год мы выкладывали ролик, который демонстрировал скоростное прохождение игры Doom II? Теперь настал черед еще одной воистину мегахитовой игры — Half-Life. Видео во всей красе демонстрирует, как можно пройти всю игру за каких-то **59 минут**, при этом ни разу не погибнув. Зрелище воистину незабываемое! Лихие пробежки под обстрелом спецназа, красивейшие прыжки через гигантские пропасти, а также незабываемая стрельба на ходу ждет вас в этом ролике. Наслаждайтесь просмотром! И не забудьте запастись бутылкой кока-колы и ведром попкорна.

Обновление **для игры "Сфера"** **(с материком Гипернаан)**

Последнее обновление для игры "Сфера" включает в себя материк Гипернаан. Кроме того, обновление вносит в игру ряд существенных улучшений и дополнений. В общем, всем, кто играет в "Сферу", ставить обновление в обязательном порядке.



ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию **Magic Trainer Creator**.
2. Сводная таблица **КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ** и **АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ**. Информация о российских внекомпьютерных клубах.
3. Информация о **работавших над CD и DVD, о музыке и о ролике на CD и DVD**. В общем — всевозможная информация в ассортименте.
4. Небольшой, но содержательный "хелп" по CD и DVD, в котором описываются их возможности и способы их реализации.
5. Блок игроманских статей по MTG.
6. Две статьи "Эра DVD", опубликованные в январском и февральском номерах.

То, что есть только на этом CD и DVD

1. Целый мешок, доверху набитый рассказами наших талантливых читателей.
2. Обзор нового сета **Magic: The Gathering — Fifth Dawn**, написанный Антоном Куриным.

РАБОТА С CD И DVD НАПРЯМУЮ

В директории **\\DRAFT** на первом CD и на DVD в формате **rtf** лежат исходники всех текстовок, которые пошли на CD и DVD. Если вы предпочитаете работать напрямую или если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по установке и вообще развернутые описания всего того, что находится на компактках и на DVD. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, — это некоторые материалы "ИнфоБлока".

Подробности того, как работать с CD и DVD напрямую, читайте в файле **CD№1:\\DRAFT\\readme!.rtf** или **DVD:\\DRAFT\\readme!.rtf**. Там же, если интересно, читайте о том, где на CD и DVD находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик. ■

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-мания", CD и DVD:

Степан Чечулин.

Редактор раздела "Видеомания":

Антон Логвинов.

Программирование CD и DVD:

Ирина Сидорова и **Денис Валеев**.

Дизайн оболочки CD и DVD:

Илья 'J.B.' Галиев.

Над рубрикой "Игровая зона" работали:

Олег Гребеников, **Борис Васильев**,

Артём Волик, **Андрей Калинин**,

Иван Рожнев, **Антон Таран**,

Александр Цыплаков.

Разбор вашего творчества:

Артём Волик.

"Демо-версии", "Патчи" и "Трейнеры":

Степан Чечулин.

"Софтверный набор":

Игорь Варнавский.

"Драйвера":

Николай Арсеньев.

Над рубрикой "По журналу" работали:

Алексей Кравчун, **Олег Ставицкий**,

Николай Пегасов.

В подготовке CD и DVD принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.



SECURITY FILE # 07/04/92)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК



ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ

"ИГРОМАНИЯ" НАБЛЮДАЕТ ЗА ВОЗРОЖДЕНИЕМ ЛЕГЕНДАРНОГО JAGGED ALLIANCE

Пару месяцев назад игростудия "МиСТ Лэнд — Юг" переехала в новый офис. Симпатичный, будто сошедший с картинки трехэтажный домик с собственным участком уютно устроился в частном секторе, на самой окраине подмосковного Зеленограда. Копаясь на соседних участках дачники, машины, лениво разъезжающие по разбитым улочкам, птичье щебетание, чистый, глубокий воздух — глядя на всю эту сельскую идиллию, невольно поднимаешь, что в таких спокойных местах очень часто любят размещать свои обиталища спецслужбы, а также частные организации, занимающиеся делами совсем нелегальными.

Собственно, мысль эта совсем недалеко от истины. По свежим агентурным данным, именно сюда, на зеленоградские окраины, не так давно пришлось перебраться легендарной компании A.I.M., которая по весьма демократичным ценам предлагает юридическим и физическим лицам услуги лучших в мире наемников. Да-да, господа, наш прошлый "Новостной меридиан" не врал: легендарная игра **Jagged Alliance** восстает из многолетних забвения и усилиями заморского издательства **Strategy First** и отечественного разработчика "МиСТ Лэнд — Юг" начинает возвращение в наш бранный мир. Процесс сей, разумеется, просто необходимо запечатлеть для истории, посетив и допросив разработчиков. Роль главного "запечатлевателя", как вы уже поняли, досталась мне.

В КОМПАНИИ С ОДУВАНЧИКАМИ

Мое самостоятельное путешествие в новое место прописки A.I.M закончилось прямо

на зеленоградском вокзале. Там я оказался в руках двух дюжих молодцев, которые усадили меня в повидавший огромное количество колдобин "Фольксваген" и, буркнув что-то вроде "вообще-то, есть и более быстрая дорога, но там сейчас ремонт", начали возить восьмерками по городу. Минут через десять я, окончательно потерявший всякую ориентацию в пространстве, наконец-то осознал себя на скамейке, стоящей посреди продуваемой ветрами и простреливаемой снайперами поляны. Вокруг лежат свежескошенные одуванчики, по которым навстречу мне выдвигается внушительная делегация от разработчиков, состоящая из **Виталия Шутова**, нашего старого друга и бесменного руководителя компании, **Ярослава Астахова**, менеджера проекта **Jagged Alliance 3D**, и очаровательной **Марии Петровой**, отвечающей в "МиСТ Лэнд — Юг" за PR. Поздоровавшись, мы устраиваемся на полянке и прямо под открытым небом, под гул заходящих на посадку в "Шереметьево" самолетов, начинаем долгую беседу. Мы будем говорить о планах компании, об игре **Jagged Alliance 3D**, ее особенностях, нововведениях. Потом, когда речь пойдет об игровой атмосфере, разбухнет атмосфера всамделишная и загонит нас внутрь здания, где мы продолжим разговор и затронем тему оружия и графики. Ну а пока что для разминки Виталий рассказывает о том, как "МиСТ Лэнд — Юг" заполучила права на разработку продолжения серии **Jagged Alliance**.

История эта началась еще в 2003 году, когда **Strategy First**, обладательница всех прав на **Jagged Alliance**, задумалась о том, что одна из лучших пошаговых тактик за всю

историю Вселенной заслуживает более значительной судьбы, чем пребывание в пыльных запасниках на самых дальних полках. Так возникла идея учредить конкурс на разработку продолжения. В нем приняло участие огромное количество любительских и профессиональных команд со всех уголков планеты, одной из которых стала "МиСТ Лэнд — Юг". Когда действие уже почти достигло логического конца, а где-то там, рядом со строгим жюри, уже маячил вожденный призыв-контракт, неожиданно свершился казус, который, возможно, перевернул всю современную историю тактических игр. Представитель зеленоградской компании от нервного возбуждения замаяхивая руками, и из правого рукава неожиданно выпорхнул очень сильный козырь — тактические игры "**Власть закона**" и "**АЛЬФА: антитеррор**", издателем которых на территории США является как раз **Strategy First**. "Ой", — вымолвил кто-то. "Да-а-а!" — ответили этому загадочному кому-то представители **Strategy First** и, отправив полигональных спецназовцев крошить очередную популяцию террористов, надолго отключились от мира сего. А уже через несколько дней компания "МиСТ Лэнд — Юг" получила права на разработку двух игр во вселенной **Jagged Alliance** — **Jagged Alliance 3D** и **Jagged Alliance 3**. Кроме того, на плечи зеленоградцев возложили еще и создание третьей части другой известной игросерии — **Disciples**.

Здесь следует сделать маленькое лирическое отступление. Дело в том, что как раз сейчас, когда пишется эта статья, представители странного, проживающего только в интернете народца энергично раскачивают



Африка — место опасное. Здесь даже в кусты с автоматом ходят.



Вряд ли на этот пляж когда-нибудь ступала нога туриста. А вот любителей пострелять друг в друга здесь хоть отбавляй!



Разработчики Jagged Alliance 3D. Дружно-групповой портрет.

свою шаткую форумную обитель и, истерично вопя, сулят зеленоградской компании сразу все кары небесные в одном флаконе. Мол, надорвется "МиСТ Ленд — Юг", делая сразу три проекта, придется им поставить крест на всех собственных разработках, вложить кучу денег, и все равно — то, что получится в итоге, будет совершенно непохоже на оригинальные игры. О "непохожести" мы вспомним чуть позже, интимные коммерческие отношения издателя и разработчика, разумеется, являются для простых смертных таинственной тайной, ну а насчет закрытия текущих проектов можно сказать одно — неправда это. Сегодня планы "МиСТ Ленд — Юг" выглядят следующим образом. "Власть закона" успешно покинула родные пенаты и убрела в сторону рынка, так что разработчикам остается только сопроводить проект, подчищая патчами баги и выпуская так называемые "плаблиши", которые добавляют в игру новые задания, возможности и оружие. Ключевой проект компании, на котором сосредоточено большинство ресурсов, — "АЛЬФА: антитеррор", — достиг игровального уровня, и сейчас его наполняют злобными террористами, опасными заданиями по освобождению заложников, легендарным оружием от ведущих мировых производителей и множеством других деликатесов, вкус которых по достоинству оценят

любители тактических игр и спецназ-симов. Десант "АЛЬФЫ" на наши с вами компьютеры состоится уже в конце этого года. Идет работа и над Warfare — масштабным варгеймом про то, "как американцев побили в Саудовской Аравии"...

Разумеется, при столь серьезной нагрузке потянуть три новых проекта "МиСТ Ленд — Юг" не сможет. Однако при заключении контракта подобного никто и не требовал. Так, разработка Disciples 3 стартует примерно в конце этого года. Еще позже — в начале-середине 2005 года — родятся первые строчки программного кода Jagged Alliance 3. На данный же момент работа идет исключительно над Jagged Alliance 3D — трехмерной тактической игрой на базе доработанного графического движка от "АЛЬФА: антитеррор". Этот проект рассчитан всего на полтора года разработки и станет своеобразной "пробой пера", на которую придется большинством вероятных ошибок и тумачков от пользователей.

ЗДРАВСТВУЙ, АФРИКА!

Сегодня Jagged Alliance 3D, равно как и вся серия Jagged Alliance, переживают, пожалуй, самый сложный этап — перенос на рельсы, проложенные новым разработчиком. Что бы там ни говорилось, но сделать продолжение игры, разработанной совсем другими людьми, и при этом сохранить ее атмосферу — задача архиложная даже для самых маститых игроделов. И в процессе ее реализации не обходится без эксцессов, ошибок и мучительного нащупывания правильного решения.

Возьмем хотя бы сюжет Jagged Alliance 3D. Изначально сотрудники Strategy First, видимо, переиграв во "Власть закона", загорелись абсолютно невообразимой идеей — перенести действие продолжения Jagged Alliance в далекое будущее. Райский остров, шагнувшие вперед технологии, легкий налет киберпанка и воюющие во всем этом безобразии потомки Ваньки Долыча и Шейлы Стерлинг — выглядит, конечно, свежо и ори-

НАЕМНИКИ А.И.М.

ЯРОСЛАВ АСТАХОВ



РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА

НИК: n3ll ■ **ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Бывший активный футбольный фанат. Бурная молодость, дымовые шашки и факелы, романтика боев с ОМОНом...

СЕРГЕЙ ЗАГУРСКИЙ



ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ ПРОЕКТА

НИК: gvozdofer ■ **ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** В свое время из-за работы в "МиСТ Ленде" выпетел из института. Сейчас он в этом институте преподает.

ИГОРЬ МИХАЙЛЬЧИШИН



ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК ПРОЕКТА

НИК: Goshka ■ **ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Экстремал. Показал дорогу на Эльбурс и подсадил почти всю компанию на сноуборды.

ДИМИТРИЙ БАБКИН



МЕНЕДЖЕР ПО КАЧЕСТВУ

НИК: diemal ■ **ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** В молодости был солистом панк-группы. Обладает весьма подходящим для своей должности жизненным девизом: "Ненавищу — моя религия".

МАКСИМ ТУНИН



ГЕЙМДИЗАЙНЕР

НИК: -AGe- ■ **ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Профессиональный бодибилдер, а вместе с тем и дзюдоист. В свое время отчаянно пытался слепить мод X-COM на движке игры "Код доступа: РАЙ".

СЕРГЕЙ КРИЦКИЙ



ДИЗАЙНЕР

НИК: ty ■ **ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Прислал самое удивительное резюме при приеме на работу. Резюме было выполнено в виде комикса на 6 страниц про медведя-панду, которому очень нужна работа.

АЛЕКСЕЙ БАРЫЖИКОВ



АНИМАТОР

НИК: innok ■ **ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Победил в конкурсе на лучшую multiplayer-карту для Warcraft III, и теперь его карта есть в Warcraft III: The Frozen Throne, а его имя — в титрах игры.

ПЕТР МОРОЗОВ



ХУДОЖНИК

НИК: Harry Peter ■ **ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Работал дворником, потом грузчиком, а потом — натурщиком. Теперь его работа украшает обложку этого номера "Игромании".

МАША ПЕТРОВА



PR-МЕНЕДЖЕР

НИК: Jelanna ■ **ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:** Окончила школу с медалью, институт с красным дипломом, разговаривает на нескольких языках.

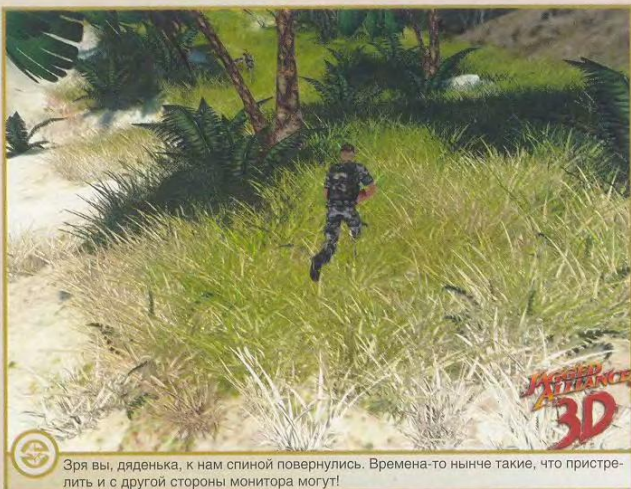


С виду — ничем не приметный домик. А внутри, тем временем, суровые дядьки уже прикидывают, сколько капусты можно нарубить на освобождении африканского государства.

гинально, но, согласитесь, совершенно не в тему. Поэтому нет ничего странного в том, что зеленоградцы, прослышав про сию инновацию, срочно бросили все силы на переубеждение несмышленного издателя. В итоге сюжет про будущее был отправлен в мусорную корзину. А уже через несколько дней у него появился и сосед в виде скомканной бумажки, на которой описывалось, как наемники по заказу ООН (!) колошатят злобных террористов. Данная идея показалась слишком банальной, избитой.

Ну а итогом всех этих творческих мучений стало вполне предсказуемое возвращение к истокам серии. В результате сюжет Jagged Alliance 3D покажется до боли знакомым любому ветерану Jagged Alliance 2. Итак, где-то в Африке существует выдуманная страна, обладающая не только депрессивной экономикой и средневековыми технологиями, но еще и ценными ресурсами для производства ядерного оружия. В один прекрасный день в сикс планетарных задворках происходит революция, и к власти приходит новый лидер. Старое правительство умудряется сбежать на Запад, где мигром размораживает свои счета в швейцарских банках. На добытую денежку оно нанимает вас — прожженного войку, который вместе с отрядом аполитичных наемников-головорезов должен отправиться в африканское государство и с помощью автомата Калашникова потополковать с новоявленным главой о его политических перспективах.

Здесь, кстати, следует отметить, что Африка действительно является крайне правильным местом для игры с подобным сюжетом — многие государства здесь и впрямь



Зря вы, дяденька, к нам спиной повернулись. Времена-то нынче такие, что пристрелить и с другой стороны монитора могут!

меняют правительства, границы и названия чуть ли не каждую неделю. Да и войны предпочитают вести не с помощью регулярных армий, — из-за короткого периода существования многие правительства просто не успевают их создать, — а прибегая к услугам наемников. Так что предыстория Jagged Alliance 3D может похвастаться не только привычностью для фанатов игры, но еще и аутентичностью.

Впрочем, с окончанием вступительного ролика настанет конец и аналогиям с Jagged Alliance 2. Забудьте о кампании, в которой вы вместе со своим отрядом свободно бродили по большой стране, являясь сами себе хозяевами — на столь глобальное решение у "Мист Лэнд — Юг" банально нет времени и ресурсов. Поэтому было выбран несколько иной вариант, и сейчас по стилю подачи сюжета Jagged Alliance 3D напоминает весьма забавный микс из **Jagged Alliance 2: Unfinished Business**, "Власти закона" и, как ни странно, "**Операции Silent Storm**".

Структура кампании помиссионная: для того чтобы увидеть финальный ролик, придется выполнить десять пятнадцатых обязательных миссий. Впрочем, шаги влево и вправо расстрелом здесь не караются, а даже наоборот — поощряются. Во-первых, благодаря кровосмешению с "Властью закона" Jagged Alliance 3D отныне может похвастаться очень гибкой нелинейной кампанией, которая, несмотря на фиксированные начало и конец, умудряется создавать множество непохожих путей движения по сюжету. Так, например, в игре помимо хороших "нас" и плохих "них" будет еще некоторое количество "промежуточных" группировок. В процессе прохождения игрок сможет наладить отношения с некоторыми из последних и, в случае если сотрудничество окажется плодотворным, даже заручиться их помощью в некоторых особенно сложных моментах игры. Однако не стоит забывать, что работать нам предстоит отнюдь не с альтруистами, а с людьми, преследующими собственные цели и обязательно полюбующими привлечь вас для их достижения.

Так что работа игрока на "фирму Васи" может легко привести к тому, что Федя и компания обидятся и начнут активно готовить палки для вставления вам в колеса.

Разумеется, у Jagged Alliance 3D окажутся в закромах и необязательные миссии. Интересно то, что это будет не просто генерация случайным образом задания, а вполне конкретные события, привязанные к сюжетным миссиям и в большинстве случаев облегчающие их выполнение. Так, отправляясь в очередной раз на поле боя, вы неожиданно сможете получить доклад от разведки о том, что противника будет поддерживать минометная батарея. Узнав об этом, можно, разумеется, героически принять неравный бой, а можно и поступить хитрее — пройти сначала необязательную миссию, посвященную уничтожению минометчиков, а уже потом отправиться выполнять положенное по сюжету задание. И это чуть ли не самый простой вариант развития событий — планируются в Jagged Alliance 3D и более сложные сплетения миссий и условий.

Сильные изменения коснулись и другой обязательной составляющей игры — экономики. Деньги мы теперь получаем не в виде дохода от приватизированных с помощью ножа и автомата шахт, как это было в Jagged Alliance 2, а в виде наград за выполнение обязательных и дополнительных заданий. Плюс, в случае серьезной нехватки финансирования, можно будет заняться сбытом трофеев, добытых на поле боя.

Где продавать оружие? Вопрос этот лучше всего задать фанатам "Операции Silent Storm" — они точно дадут правильный ответ. Именно так и только так: в Jagged Alliance 3D заработает о здоровье игрока и его подчиненных, и поэтому время между миссиями он будет коротать в уютных стенах тщательно законспирированной базы. Помимо уже упомянутой покупки-продажи оружия здесь можно будет, например, пригласить к себе в отряд новых наемников. Профсоюз последних, кстати, в очередной раз подумывает о том, чтобы затребовать у работодателя изменения политики

ПЕРСПЕКТИВА НА ЗАВТРА



Jagged Alliance 3D не просто так родилась на этот свет. Этой игре уготована нелегкая, но в то же время почетная честь служить привлекло ко второму, куда более масштабному проекту от "Мист Лэнд — Юг" — Jagged Alliance 3. По концепции эта игра будет во многом перекликаться с Jagged Alliance 2. Так, в "трешке" наконец-то вернется так полюбившаяся всем свобода действий. Нас вновь бросят на территорию чужой страны, выдав в руки автоматы, небольшое количество денег и право делать все, что хочется. Долгие недели мы проведем в прогулках по городам и весям, пытаясь наладить контакты с местным населением и выполнить поставленные нанимателями цели.

Специально для Jagged Alliance 3 разработчики обещают смастерить новый графический движок с потрясающей картинкой и очень широкими возможностями. Даже самая приблизительная дата релиза пока не сообщается, но вряд ли эту игру стоит ждать раньше 2007-2008 годов.



выплаты зарплат. Так, если в Jagged Alliance 2 наемники просили зарплату за каждый день работы, то в Jagged Alliance 3D им, скорее всего, придется вручать в зубы по пачке купюр за каждую успешно выполненную миссию. Впрочем, этот вопрос пока еще только продумывается разработчиками, и вполне возможно, что будет использован вариант оплаты из Jagged Alliance 2: Unfinished Business, когда боец за кругленькую сумму "продавался" нанIMATEлю раз и навсегда, то есть либо до конца игры, либо до собственной смерти. К услугам уже входящих в отряд наемников на базе найдут себе место тренировочный центр и лазарет. Первый, скорее всего, придет на место старой системы прокачки "тренер-ученик", реализация которой маловероятна из-за того, что в Jagged Alliance 3D вряд ли будет такое понятие, как "время". Второй же предназначен для оказания медицинских услуг ватсам подопечным. Система лечения, кстати, окажется сюрпризом для ветеранов Jagged Alliance 2. Теперь на поле боя возможно лечение только незначительных повреждений, ну а бойцов с более серьезными травмами смогут откатать только в лазарете. Причем возможна даже ситуация, когда очень сильно захворавшему наемнику придется банально пропустить одну или несколько миссий.

НАШИ СТАРЫЕ ДРУЗЬЯ

В этом месте, наверное, следует успокоить самых ортодоксальных фанатов Jagged Alliance 2, у которых от написанного выше уже выскочили красные пятна по всей поверхности лица, начался жуткий насморк и поперли прочие признаки серьезного приступа аллергии. Успокойтесь, господа, и не болейте. Ни одно продолжение игры не обходится без нововведений, и поэтому со всеми теми болтами, что вворачивают издатель и разработчик в казавшееся идеальным тельце игры, придется все-таки смириться. К тому же большинство идей, на мой взгляд, выглядят очень даже оригинально и свежо. Не согласны?

Ну, тогда у меня для вас заготовлено другое средство от аллергии — новость о том, что

в Jagged Alliance 3D есть и ряд элементов из старой игры, которые практически не претерпели серьезных изменений. Все-таки не зря в договоре между издателем и разработчиком указано, что "МиСТ Ленд — ЮГ" получает доступ ко всей информации по предыдущим играм серии и даже может в любой момент затребовать к себе любого работающего в Strategy First выходца из Sir-Tech, которая, как известно, и являлась родителем Jagged Alliance.

И надо сказать, что в Зеленограде этим пунктом не пренебрегают. Так, в Jagged Alliance 3D из предыдущей части перекочуют практически все наемники вместе с приданным в виде сложной системы отношений внутри коллектива (у бойцов бывает неприязнь друг к другу по национальному или государственному фактору, они умеют заводить себе товарищей, наживая врагов и т. д.). Выкинуто будут только несколько самых не пользовавшихся игроками бойцов, на место которых придут новые типажки.

Следующим переселенцем станет система развития персонажей. Здесь ветеранов Jagged Alliance практически не ждет никаких сюрпризов — все те же, покрывшие пылью навыки и характеристики, растущие примерно такими же темпами, как и раньше. Прокачка, правда, будет немножко подкорректирована в связи с изменившейся внутриигровой механикой, но вряд ли эти изменения станут бросаться в глаза.

Наконец, после того как "мелочевка" распакует свои чемоданы и устроится на новом месте, настанет время Большой Мамочки. Ликуйте и радуйтесь — мощнейшая боевая система Jagged Alliance 2 с ее уникальными формулами, коэффициентами и внутренними механизмами перейдет в тело потомка практически полностью. Никаких упрощений: все, что изменится, сделает это исключительно в лучшую сторону. Так, огромных благодарностей заслуживает новый трехмерный движок. Забудьте про Арулько, это унылое пристанище фанатов одноэтажной архитектуры, — в Jagged Alliance 3D игроки смогут не только забираться на крыши да запрыгивать в окна,

но еще и наслаждаться новыми тактическими возможностями, которые дают здания с нескольких этажах и учетывание высоты, на которой находится тот или иной боец. Плюс — ура! — разработчики обещают нам дать возможность разрушать различные элементы окружающей среды.

Изменится и сама картина боя. Так, благодаря введению "системы группировок" во многих миссиях на стороне игрока будут выступать управляемые компьютером союзники (в Jagged Alliance 2 такое было возможно только в городах, занятых дружественным ополчением). Сражения при этом станут более масштабными, причем не только благодаря наличию дружественных сил, но еще и из-за того, что в игре появится огромное количество тяжелого оружия (тот же самый АГС-17) и даже военная техника, обладающая рулем и педалями, за которые, при некоторой удаче, можно будет усадить собственного подчиненного. Особое внимание будет уделяться стелс-миссиям — появится огромное количество маскировочных средств, действие которых игра научится учитывать с особой тщательностью.

Отдельно следует отметить то, что бои в игре ну просто обязаны получиться максимально реалистичными. Ведь буквально за несколько месяцев до намеченного срока релиза Jagged Alliance 3D выходит "АЛБФА": антитеррор", в разработке которой в качестве консультантов принимали участие бойцы настоящей "АЛБФы". Кроме того, под реалистичностью в этот раз понимается еще и достоверность изображения. Графический движок, позаимствованный у все той же "АЛБФы: антитеррор", пусть и не является настолько высокотехнологичным, как, к примеру, моторчик Far Cry, но помимо уже перечисленных особенностей (многоэтажность, частичная разрушаемость) обладает еще одной очень важной для тактических игр чертой — очень достоверной картинкой. Так что Jagged Alliance 3D вряд ли будет похож на смазливый денди, потчующего игроков лужасковыми спецэффектами. Нет, бои, которые мы увидим на своих экранах, окажутся намного более суровыми, с короткими вспышками выстрелов, редкими очередями трассеров, взрывами и скользкими посреди этой симфонии войны наемниками.

Несколько сложнее пока выглядит ситуация со звуком. Дело в том, что русская версия озвучения Jagged Alliance 2 принадлежит компании "Бука", и по ряду причин ее покупка невозможна. Так что, скорее всего, разработчики будут заново переозвучивать игру, поставив при этом привлечь к работе тех же самых актеров. Несомненно, правильное окажется подобный подход, мы увидим уже летом следующего года. А вот что не вызывает никаких сомнений, так это качество игровой музыки. Бессмертный Александр Шукаев, чьим авторством может похвастаться большинство композиций предыдущих игр от "МиСТ Ленд — ЮГ", кажется, вообще не способен написать плохой саундтрек. Кстати, Саша, а ты в курсе, что в качестве main theme новой игры весьма оригинально будет смотреть ремикс той самой мелодии, которая сопровождала нас в Jagged Alliance 2 во время долгих бдений за ноутбуком? Нет? Значит, теперь будешь в курсе... ■



Наемники делают вид, что ищут Красную Шапочку. "Шапочка" тем временем уединилась в пещере вместе со своими лучшими друзьями — Хеклером и Кохом.



SECURITY FILE # 07/04/92)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК



В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

"ИГРОМАНИЯ" ПРОБУЕТ НА ЗУБ ПОТРЯСАЮЩУЮ СТРАТЕГИЮ "В ТЫЛУ ВРАГА"

В природе существует строго ограниченное количество вещей настолько прекрасных, что, глядя на них, иной раз думаешь — лучше бы им не существовать вовсе. Вот, скажем, Майлс Дэвис записал в свое время эталонную джазовую пластинку Kind of Blue, и сколько с тех пор люди ни бьются, а ничего лучше создать не могут, хотя очень стараются по сей день. Следуя этой же аналогии, я категорически не могу себе представить, что произойдет с жанром Action/RTS после выхода в свет "В тылу врага" (она же — **Soldiers: Heroes of WWII** по загранпаспорту). Потому что эта игра — не просто эталон или, скажем, новое слово в жанре. Это самая что ни на есть бычья мечта. Абсолютно всех. Все, о чем мы грезили темной ночью, отыгрывая очередную миссию в **Commandos** или "**Операцию Silent Storm**", реализовано здесь и сейчас. Более того, я видел это своими глазами, играл своими собственными руками и имею предьявить следующее: "В тылу врага" — это самая настоящая сказка. Такого просто не бывает — желание уцепиться себя, чтобы проснуться, возникает в среднем по пять-шесть раз за миссию. Каким образом безвестная команда **Best Way** из Северодонецка умудрилась создать игру нашей с вами мечты — решительно неясно, но так оно, поверьте, и есть. Я собирался писать этот текст несколько раз — выходил подышать свежим воздухом и пил зеленый чай литрами. Я очень хотел рассказать вам о фактах, но, как видите, эмоции — штука совершенно неконтролируемая. Особенно,

когда имеешь дело с мечтой во плоти.

Итак, что такое "В тылу врага"? Это — трехмерная помесь **Commandos** и **Call of Duty**. Стратегическая глубина первой встречает абсолютную кинематографичность действия второй. Все это приправлено потрясающей картинкой и абсолютно самобытным геймплеем. В результате получилась игра, которая непохожа вообще ни на что. Каждая миссия — это самое что ни на есть кино, сценарий и конец которого не знает никто. Забудьте о головоломочных миссиях **Commandos** — местные задания имеют бездну решений, и за секунду перед вашим взором проносится тысяча и одна стратегическая ситуация, которой в следующий раз уже не будет.

Лучший способ понять, как выглядит и играется "В тылу врага" — это почувствовать на собственной шкуре те три миссии, которые мне удалось увидеть самолично. А так как вы не сидели в офисе "1С" вместе со мной и не держали трясутыми руками мышку, то я постараюсь возродить собственные ощущения на этих страницах. Попробуем?

МИССИЯ ПЕРВАЯ, СКРЫТНАЯ

Три немецких танка (этот уровень из фашистской кампании, всего их будет три: две за Союзников, одна за Германию и одна, разумеется, за СССР) стоят на проселочной дороге. Буквально через минуту над этой местностью пролетит английский самолет. Наша цель — не дать ему заметить танки. Впереди — брошенный сарай, рядом с которым кудач-

чут куры. В него явно войдет только два танка. Третий предстоит упрятать в густых кустах рядом. Как и в случае со "**Второй Мировой**", танки — не самостоятельные боевые единицы, внутри сидят солдаты, которых я высаживаю, чтобы открыть ворота в сарай. Мы проворачиваем операцию, но на обратном пути нас настигает самолет. **Mission Failed**. Я отчаянно хлопаю глазами — быстрее вылезти и открыть ворота попросту не получится. Сергей Герасев, продюсер проекта, вздыхает и берет ситуацию в свои руки. Выделив один из танков, он нажимает специальную кнопку, и машина начинает управляться... стрелками! Тут происходит первое открытие — в игре присутствуют два режима — стратегический и "ручной". В первом случае вы, как обычно, кликаете мышкой и наблюдаете, как юнит покорно едет в указанном направлении. Во втором — самолично управляете им, как в какой-нибудь разудалой аркаде. Сергей стремительно закатывает танк в густую зелень — деревья реалистично колышутся, какая-то исхудалая березка падает в сторону. Детализация потрясающая. Но что делать с двумя другими? Второй танк подвезает к стене сарая и... спокойно проламывает ее, въезжая вовнутрь. Аналогично поступает и третья машина. Пыль, обломки кирпичей, курицы в панике разбегаются. Открытие второе — абсолютно все строения в игре разрушаемы. Да-да, точно так же, как в **Silent Storm**. Пока я отчаянно хлопаю глазами, над замаскированными танками пролетает злос-



Периодически "В тылу врага" напоминает чистокровную RTS с хорошей родословной. Но это далеко не так.



За перевернувшимся танком теперь легко можно спрятаться и кричать оттуда: "Гитлер капут!".

ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ

Очень хорошие проекты от просто хороших отличает внимание к деталям. Это такие необязательные мелочи, без которых, казалось бы, смело можно обойтись. Беглого взгляда на "задники" "В тылу врага", которые всего лишь предвзвешивают начало той или иной кампании, достаточно, чтобы понять, что в Best Way по-настоящему любят свой проект.



частный немецкий самолет. Появляется новое задание — теперь нам надлежит очистить местный мост от английских войск. Сергей комментирует ситуацию: "Часть миссий, как, например, эта, имела место быть во время Второй Мировой. Хотя большинство заданий, скорее, построены по мотивам известных исторических событий".

Тот самый мост, на котором предстоит извести всех до единого врагов, отделяет от нас открытое всем ветрам поле. Очевидно, что бодро пробежаться по нему никак не получится — вражеские силы превосходят нас в несколько раз. Плюс, у нас в наличии лишь пистолеты, а оборона англичан включает в себя станковые пулеметы. Мы выделяем одного из наших подчиненных, наводим указатель мыши на низкую изгородь, которая не закрывает и трети солдата, и курсор меняется, принимая форму от одного, до другого значка. Сергей комментирует ситуацию: "Вы можете взаимодействовать с любым объектом в игре, причем по-разному. Скажем, через эту изгородь можно перелезть, ее можно использовать как укрытие, из-за которого солдат будет вести огонь, или вдоль нее можно проползти." То же самое касается раскуроченных машин, танков, бревен, окопов и вообще любого предмета. Все, что окружает игрока в игре, существует не как декорация, а как реальный объект геймплея.

Тем временем солдат уже проникает на вражескую территорию. Сергей комментирует: "Главное сейчас — захватить какой-нибудь транспорт. Иначе не справимся". Вокруг мирно стоящего бронетранспортера прогуливается несколько солдат. Одним движением мыши Сергей прячет подчиненного за очередной укрытием, достает гранату и кидает ее под ноги ничего не подозревающим англичанам. Те не реагируют на упавший за их спиной объект ровно никак. На мой, полный него возмущения, взгляд Сергей лишь пожимает плечами: "Не услышали. Солдаты реагируют на события, если они их видят или слышат. Мы это еще увидим в следующей миссии. Сейчас, вообще, уже довольно сложно предсказать поведение AI — он живет своей жизнью, сам принимает решения. Предугадать практически невозможно. Все как в жизни — повезет-не повезет." В этот момент граната взрывается, раскидывая несчастных

Трехмерными заставками на движение в основном меню сегодня никого не удивить — моду на них установил еще Warcraft III. Но представьте себе заставку, смотреть которую можно до бесконечности. Камера облетает разбитый советский танк, а на заднем плане паркуются и разгружаются грузовики, пролетают самолеты, маршируют солдаты... Всего таких сцен в игре — четыре. И каждая из них обладает феноменальным гипнотическим свойством — единожды взглянув на

нее, оторваться решительно невозможно. Глядя на эти многочисленные скрипты, которые большинству игроков даже не увидят, проникаешь к разработчикам настолько искренним уважением, что хочется отсмотреть все возможные варианты, чтобы работа программистов не пропала даром. Прощу также заметить, что движок, который в "Боевых" условиях не позволяет подобного приближения, с легкостью держит даже самые крупные планы. Снимаем шляпу.

согласно законам ньютоновской физики. Не повезло также кудахтавшей неподалеку курице — перья взлетают на воздух вместе с телами англичан. Физической модели Soldiers позавидует любой шутер. Окружающий мир действительно живет — вы очень четко ощущаете, что все эти дома, заграждения и березки выстроены не просто для того, чтобы вы прониклись атмосферой, — они реально могут повлиять на исход сражения.

Через секунду мы уже отдаем приказ, солдат запрыгивает в кабину бронетранспортера и, ломая ограду, уносится в направлении ожидающих его в кустах товарищей.

У "В тылу врага" серьезные проблемы с идентификацией. В одну минуту вы готовы поклясться, что перед вами интерактивный блокбастер по мотивам Второй Мировой, а в другую — поражаетесь глубине и проработанности местного геймплея. Стратегия и тактика идут рука об руку с экшеном и истеричными пассажами мышью. Кого больше — решительно непонятно, но то, что на наших с вами глазах рождается проект с уникальным,

не побоюсь этого слова, геймплеем — желаетобетонный факт.

МИССИЯ ВТОРАЯ, ГЕРОИЧЕСКАЯ

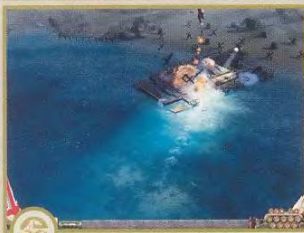
Четыре танкиста (без собак) и танк стоят в небольшом лесу. Впереди — русская деревушка с характерными церквями, деревянными срубами и березками. Местность густо населена мужичками в немецкой форме. В кустах упряты пушки (уничтожить их — одна из задач миссии). Наш танк бодро выезжает на опушку и залпом поднимает на воздух ближайшее укрепление немцев. Я еду дальше, Сергей заболитно помогает мне советами: "Осторожнее, в доме тоже могут сидеть солдаты. Несмотря на то, что мы в танке, они, во-первых, могут подорвать бензобак, а во-вторых, — заклинить гусеницу. Поэтому советую на всякий случай пальнуть вот сюда и сюда (указывает пальцем на ближайшие строения)". Я перехожу в "ручной режим", навожу пушку (несмотря на то, что курсор уже давно указывал на цель, башня, как и полагается, разворачивается с определенной задержкой)



Несмотря на подбитую гусеницу, обездвиженный танк представляет собой серьезную опасность. Догорающий неподалеку немец — тому подтверждение.



Городские бои с участием танков — своеобразная игра-в-игре. Кто не спрятался — сами понимаете...



В игре даже нашлось место для морских боёв.



В ночных миссиях на сцену выходят реалистичные тени и динамическое освещение.



Глядя на местную модель разрушений, "Операция Silent Storm" ежеминутно сплывает сную.



Меткий выстрел в бензобак способен оборвать карьеру даже самого мощного танка.

и... меня снова прерывает Сергей: "Смени снаряд. У тебя сейчас стоит бронейбойный, он просто пройдет сквозь здание. А тебе нужен разрывной." Наконец танк производит залп — крыша вместе с сидящими там (sic) немцами взлетает на воздух, одна стена осыпается полностью, взрывной волной сносит деревянный забор. Для полного удовлетворения я решаю проехаться по пепелищу — бревна честно раскатываются в стороны, а гусеницы сминаят все на своем пути. Танк в городе — это натуральный Годзилла в Нью-Йорке. Укрыться практически нигде. Веселье заканчивается ровно в тот момент, когда нам навстречу выезжает... немецкий танк! Мы обмениваемся джентльменскими залпами, после чего получаем прямой удар в башню. Вопреки ожиданиям, никакого mission failed не происходит — лишь легкое возгорание и струйка дыма. Сергей, однако, командует: "Скорее выводите их!" Отряд высыпает из машины, двоих тут же срезает пулеметная очередь, но третьему удается скрыться в ближайшем окопе. Я гневно взирю на Сергея: "Зачем?!" — тот поясняет: "Сейчас сдетонирует боекомплект... Он мог взорваться сразу, если бы нам попали, скажем, в бензобак..." В этот момент дымящийся танк буквально разлетается на куски: башня описывает дугу и приземляется в ближайшем коровнике, гусеницы и обломки раскидывает в разные стороны. За башней теперь, кстати, можно спрятаться — все объекты остаются в игре.

В результате я остаюсь с одним солдатом, у которого за пазухой несколько гранат и табельный пистолет в кобуре. Казалось бы, самое время начать миссию заново, но Сергей берет ситуацию в свои руки, чтобы продемонстрировать еще один тезис "В тылу врага" — безвысходных ситуаций (за редким исключением) не бывает. Обыск ближайшего трупя заканчивается обретением автомата, и мы окопами уходим в лес.

Спустя несколько минут наш герой-одиночка уже приближается к подножию холма, на котором установлена вражеская пушка. Немцы отчаянно всматриваются вдаль, не подозревая, что скромный советский солдат, прошедшая сквозь зубы смачные скабрезности, уже выдвигает чеку. Если нам повезет — они даже не поймут, откуда пришла беда. Граната очень удачно приземляется в кусты неподалеку, и через несколько секунд одного немца буквально вышвыривает с холма на под ноги. Горе для его благородной фразы и дополнительная обойма для нашего автомата. Мы обходим пригорок и буквально расстреливаем из кустов оставшегося в живых немца. У пушки отвалилось колесо, но она все еще деспособна, поэтому подъехавший на шум танк получает по полной схеме — башню отрывает и относит на несколько метров. Горящий экипаж бодро носится по опушке. Идиллия. Уничтожив несколько пушек, мы заходим в город. Диверсия продолжается — один солдат, метким попаданием в бочку, поднимает на воздух половину вражеской базы. Рядом пустует немецкий танк, но у него, как назло, не хватает горючего. На наше счастье, бочки с топливом находятся в кузове стоящего рядом грузовика. Герой самолично тащит канистру, заливает топливо и запрыгивает в кабину. Годзилла вернулся, детки, хенде хох!



Ликование прерывает очередной немецкий танк, который, не размениваясь на мелочи, заряжает нашей машине заряд в гусеницу. Мы, в свою очередь, попадаем ему в башню — из кабины начинает струиться дым. Буквально через секунду оттуда же выбегает немецкая команда. Выбирает только для того, чтобы умереть под очередью бортового пулемета. Трупы сносит через несколько секунд взрывной волной — боекомплект снова сдетонировал. Тем не менее, наш танк не может двигаться дальше — у него заклинило гусеницу. В это же время из дальнего конца карты в мою сторону выдвигается бронетранспортер с мужественными ариями в кабине и станковым пулеметом на крыше. Сергей, не моргнув глазом, вытаскивает нашего героя, дает ему в руки ремонтный комплект, и тот начинает судорожно чинить гусеницу! Далее события развиваются на голливудский манер — ремонт заканчивается за несколько секунд до прибытия немецкого подкрепления, танк, изрыгая черный дым, сдает назад, сопровождая свое отступление залпом из всех орудий... И концентрированный экшен продолжается еще добрых минут пятнадцать. Важно понять, что всего этого могло бы и не быть, если бы злосчастная немецкая машина не подбила наш экипаж в самом начале миссии. Вполне возможно, что мы бы никогда не позарились на фашистский танк, не стелились под зелеными холмами и не скрещивали пальцы на удачу, бросая гранаты в кусты. "В тылу врага" — абсолютно непредсказуемая игра, она генерирует в среднем по пятнадцать голливудских сцен в минуту. Что произойдет дальше — не знает никто, включая разработчиков. Благодаря потрясающей интерактивности и детализации ход событий может измениться в любую минуту. В результате в игре найдется место всем — и героям-одиночкам, и вдумчивым стратегам, и любителям зеленой RTS-рамки.

МИССИЯ ТРЕТЬЯ, МОРСКАЯ

Первые кадры отчаянно напоминают Commandos в полном 3D — ночь, роскошная





шейдерная вода, полигональная лодка с героями внутри и скользящий по волнам луч прожектора. Мы паркуем лодку у небольшого острова. Там, около костра, прохаживается вражеский солдат. От него только что отошел напарник. Наш герой отскакивает за камнем, и тут выясняется, что в руках у него нет оружия. Я судорожно лезу в инвентарь и извлекаю оттуда табельный пистолет. Однако он появляется в руках лишь спустя несколько секунд — все по-честному, любому человеку нужно время, чтобы достать из рюкзака оружие и взвести курок. Но не тут-то было — любое действие, даже такое, как передергивание затвора, регистрируется как источник звука. В условиях окружающей тишины щелчок слышен особенно четко. Охранник оборачивается, и мы на секунду становимся свиде-

телями натурального вестерна — небольшое замешательство заметивших друг друга людей, короткий выстрел, и один из них (к счастью, не наш герой) падает замертво. Прибывавший на шум напарник также получает свою законную порцию свинца. Далее следует привычный бросок гранаты — находясь за стационарной установкой враги падают в воду. Рывок вперед, к пушке — к нам уже плывет катер с подкреплением. Пулеметная очередь по палубе, искры рикошета, и команда падает замертво.

Заплыв до вражеской базы, несколько коротких стычек, и наш герой оказывается втиснут в ожесточенную перестрелку в узких бетонных коридорах — война идет за береговые укрепления. Солдат прижимается спиной к стене и, выглядывая по щелчку мыши, делает

прицельные выстрелы, периодически подбрасывая врагам гранаты, от которых те, впрочем, умело отбегают. Чистокровный адреналиновый экшен в великолепных трехмерных декорациях. Сергей, замечая мой завороченный взгляд, комментирует: «Периодически нам кажется, что *Best Way* сделали эдакий стратегический *Call of Duty*. Вот как сейчас...» В этот момент неудачно брошенная граната отскакивает от стены и падает под ноги герою, подрывая его и несколько стоящих неподалеку ящиков. Mission все-таки failed.

■ ■ ■

«В тылу врага» — второй после «Периметра» полномасштабный блокбастер, который будет издан на Западе **Codemasters**. Англичане прицельно отобрали из всего ассортимента «1С» безусловные хиты и продвигают их всеми известными науке способами. Нам остается лишь снять шляпу перед дальновидностью «кодилов» (как их ласково называют в офисе «1С») — потенциал *Soldiers: Heroes of WWII* виден невооруженным глазом.

Если у вас еще не сложилась в голове цельная картинка, как же выглядит и играется «В тылу врага», давайте просуммируем все вышесказанное. Итак, перед нами — уникальная помесь экшена и тактической стратегии. Налицо — простая, как начищенный пятак, но сложная внутри. Возьмите *Commandos*, уберите «головоломочный» принцип построения уровней и «конусы видимости», добавьте полную трехмерность и посыпьте получившееся блюдо реалистичной физикой. Это — первый слой «В тылу врага». При детальном рассмотрении вам откроются исторически достоверные модели, полная нелинейность прохождения, возможность управлять любым транспортом, необходимость понимать различие между бронебойным и разрывным снарядами и адреналиновые заботы за канистрой с горючим через полкарты. За что проект любится заранее и всей душой — это за неисчезающее ни на секунду ощущение того, что все происходящее на экране — не сложенная работа скрипта и не сценарный ход, а ситуация, которая возможна только здесь и сейчас. Каждая сцена выглядит так только потому, что вы предпринимали какие-то действия, ошибались или, наоборот, делали тактически верные шаги. Экшен и тактика впервые за долгое время не перебегают друг другу дорогу, а гармонично сосуществуют в рамках одной игры.

Заметьте, я почти ни слова не сказал про отменную графику, которая тут действительно на высоте. Четкость текстур на моделях — бесподобная. Как будто скрупулезно вырисованные, но безжизненные ландшафты «Блицкрига» и *Commandos* вдруг ожили и перешли, наконец, в честное 3D. Самое важное, что все эти технологические достижения, включая реалистичную физику и тотальную разрушаемость всего и вся, присутствуют в проекте не для того, чтобы удовлетворить амбиции обладателей hi-end видеокарт, они действительно служат геймплею верой и правдой. Не хочется спазать, но в успехе «В тылу врага» нет практически никаких сомнений. Все слагаемые успеха на месте, плюс, у игры отменный издатель — и здесь, и там. Пришествие ожившей сказки запланировано уже на июль, так что ждать осталось совсем немного. ■



Подрыв устоев!



Через несколько секунд на этом острове появится британский спецназовец и все ополхит...



SECURITY FILE # 07/04/92)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ВЛАСТЕЛИН МОРЕЙ



НОВЫЙ ПИРАТСКИЙ БЛОКБАСТЕР ОТ "АКЕЛЛЫ"

Российскому игропрому давно не хватает такого явления, как яркий блокбастер. То есть у нас, конечно же, есть и "Операция Silent Storm", и собравший всевозможные регалии в этом номере "Периметр", и грядущая "Вторая Мировая". Но я говорю об аналогах голливудских попкорн-развлечений вроде х/ф "Мумия" или идущего сейчас на экранах "Ван Хельсинг": это такие фильмы, на

которые вы покупаете билет, заходите в кинозал, кладете одну руку на коленку любимой девушки, в другой сжимаете стакан с попкорном, а потом отключаете головной мозг и получаете два часа взрывов, спецэффектов и погонь. Загнивающая западная культура давно придумала для таких целей аналогичные интерактивные развлечения. Как правило, это яркие, исполненные сочных взрывов и красивой графики игры, которые не напрягаясь проходятся за 2-3 вечера и оставляют после себя ощущение, схожее с просмотром целлулоидного киноблокбастера. У вас нет времени погружаться в сюжетную бездну Morrowind или стратегическую глубину "Периметра"? Вы хотите спящего солнца, отчаянных схваток и море, как пишут наши западные коллеги, "фана"? Без проблем: индустрия предлагает на выбор стремительный kill.switch, зубодробительный LOTR: Return of the King и еще целый ворох "развлечений на пару вечеров".

Компания "Акелла", надо отдать ей должное, первая умудрилась сочетать создание полноприводных Игр с большой буквы ("Корсары", "Корсары II") с выпеканием сочных блокбастеров (грядущий, мы надеемся, хит Axle Rage). Так вот, теперь "Акелла" задумала сотворить новый проект. Вы хотите потрясающей графики, ярких схваток на шпагах и кинематографичных морских сражений, но совсем не хотите вникать в тонкости непросмотренного морского ремесла? Вы готовы променять свободу на зрелищность, а неторопливые парусные сражения на бесшабашный экшен? Значит, "Одиссея капитана Блада" предназначена именно для вас.

Главный акелловец Дмитрий Архипов еще в интервью для нашего видеорепортажа с КРИ-2004 говорил, что в случае с "Бладом" они хотят создать яркое постановочное шоу. Скрипты, спецэффекты, качественная боевая система и, разумеется, лучшее в истории компьютерных игр море. Звучит так заманчиво, что мы не могли отказать себе в удовольствии посмотреть на новый проект, и ваш покорный я срочно отправился в ставший уже родным офис "Акеллы" для выяснения подробностей...

ШАШКИ НАГОЛО

Наш старый знакомый Ренат Незаметдинов — руководитель нового проекта. Этот человек стоял за "Пиратами Карибского моря", отвечает за подготовку к выходу вторых "Корсаров" и вот теперь заведует "Капитаном Бладом". Абсолютно добродушный на вид, он, как выяснилось, заставил всю команду выучить наизусть творчество Сабатини и требует в произвольном порядке цитировать известный пиратский эпик с любого места — скажем, "пятую страницу, третью строку с конца". Пока я нервноичаю, судорожно вспоминая хоть какую-нибудь цитату из книжной "Одиссеи", Ренат запускает на экране последнюю версию "Блада", и у меня немедленно пропадает дар речи.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ КОМБИНАТОРИКА



Набросок будущего комбо-интерфейса.

Блад (под нашим, разумеется, управлением) будет начинать игру, имея в активе лишь некоторые базовые приемы рукопашной борьбы. Продвигаясь по сюжету и уровню, он будет набирать опыт и открывать новые комбо-серии. В результате от коротких серий в два-три удара игрок дойдет до сложносочиненных комбинаций — 7-8 приемов, которые будут включать в себя не только удары клинком, но и использование оружия и джентльменские зуботычины гардой (рукоятью то есть).

Большинство комбо имеет четкое предназначение: одни направлены на кратковременное выведение из строя большого числа противников, другие — на выход из окружения или нанесения максимального урона отдельно взятому супостату.

ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ

ODE ON
CINEMA
DECEMBER 1935



В ожидании интерактивной версии походов капитана Блада будет совсем не лишним проникнуться соответствующей атмосферой. Для этого, во-первых, рекомендуем ознакомиться с оригинальной книгой Рафаэля Сабатини "Одиссея капитана Блада" (игра, кстати, будет полностью соответствовать духу и букве этого романа, включая, разумеется, сюжет). Следом за книгой рекомендуем обратить внимание на одноименный голливудский фильм 1935 года, который, в свою очередь, заложил целый жанр так называемых "свошбастеров", то есть морских экшенов с пиратами, клинками, расшитыми камзолами и характерными героями.

СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ!



ЮРИЙ РОГАЧ



НИК: Ursus Kie
РОЛЬ В КОМАНДЕ: Главный художник
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Хочет море удачи. Или хотя бы дачу у моря...

ИВАН ЩЕБЛЫКИН



НИК: Ваню
РОЛЬ В КОМАНДЕ: Шут-программер
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Веряет, что потерял.

МАКС СПИРЕНКОВ



НИК: Astrologer
РОЛЬ В КОМАНДЕ: Ведущий программист
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Почти всегда хочет спать.

ЛЕНА МИХЕЕВ



НИК: Sektor-Gektor
РОЛЬ В КОМАНДЕ: Аниматор
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Хочет съесть человека.

ЕЛЕНА САБЛИНА



НИК: Lena
РОЛЬ В КОМАНДЕ: Модельер
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Человек, создавший две с половиной сотни персонажей.

НИКОЛАЙ ЛОБЗОВ



НИК: Отсутствует
РОЛЬ В КОМАНДЕ: Концепт-художник
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Знает, где скрывается Элвис.

АННА ИГНАТЬЕВА



НИК: Отсутствует
РОЛЬ В КОМАНДЕ: концепт-художник
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Именно она нарисовала обложку предыдущего номера "Игромании".

СЕРГЕЙ МАКЕЕВ



НИК: Joker
РОЛЬ В КОМАНДЕ: Программист
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Хочет съездить в отпуск за интересными фактами.

АНТОН МОИЛЕВ



НИК: Archangel
РОЛЬ В КОМАНДЕ: Модельер
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Готов спорить на любые темы.

НИКИТА КУРНСОВ



НИК: Nike (в жизни), Skotinka (в играх)
РОЛЬ В КОМАНДЕ: Программист
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: За рабочий день выпивает четыре литра колы.

ПАВЕЛ ПЛУТАТЯРЬ



НИК: Wandering Mind
РОЛЬ В КОМАНДЕ: Дизайнер
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Любит ролевые игры и повесть.

Друзья, такой воды мы с вами еще не видели. Первое ощущение — меня обманули и вместо общитаемых в реальном времени полигонов каким-то хитрым образом подсунили обработанное в "фотошопе" видео. Ренат, удовлетворенно глядя на мои выпученные поверх очков глаза, комментирует происхождение на экране красноты: "Это, по сути, доработанная вода из "Пиратов Карибского моря", ничего кардинально нового. Так, подправили немного там-сям, прикрутили поддержку последней версии шейдеров и добавили внутреннюю физику". Не знаю, что они там подкрутили и добавили, но вода выглядит, клянусь, как настоящая. Она не колышет, как гигантское желе на тарелке, а действительно живет своей жизнью — волны перекаываются, бликуют. Ренат настукивает на клавиатуре какую-то хитроумную комбинацию, и морская повесть начинает отображаться в виде полигональной сетки. Если бы за каждый использованный в "бладовском" море полигон "Акелле" платили по рублю, она бы уже давно решила все финансовые проблемы Российской Федерации. В общем, если вы еще не поняли, то скажу просто: такого моря индустрия интерактивных развлечений до сих пор не видела.

Несмотря на то что на местную воду можно медитировать часами, мы все-таки решаем обратиться к геймплее. Он, по задумке, будет подаваться в виде миссий. Последние, в свою очередь, планируются двух типов: морские и наземные. И в том, и в другом случае нас ждет чистый экшен. Никакой торговли и праздного шатания по материкам и палубам — только сражения. Процентное соотно-

шение корабельных и рукопашных схваток — пятьдесят на пятьдесят, так что в "Акелле" усиленно работают над полировкой и той, и другой геймплей-составляющих.

АЛЫЕ ПАРУСА

На экране — два корабля, щедро поливающих друг друга разнокалиберными ядрами. Какие-то снаряды пролетают мимо, какие-то — в ключья режут парусину. Вокруг летят щеп-

ки, а от кораблей, натурально, отваливаются куски. Ближайшая ассоциация — свежешедший блокбастер Питера Уира "Хозяин морей: На краю земли" (Master and Commander: The Far Side of the World).

Ренат комментирует происходящее: "В "Пиратах Карибского моря" зачастую корабельные дуэли представляли из себя методичное нажимание "пробела". В "Бладе", благодаря тому что в сражениях будет участвовать максимум



В релизе на палубе будет кипеть самая настоящая жизнь.



АНАТОМИЯ ИГРЫ

1. Переломившаяся мачта падает согласно законам ньютоновской физики — цепляясь за препятствия и застревая в них.
2. При прямом попадании от корабля, исходя из силы удара, отлетают различные детали и аксессуары, включая пушки и членов команды.
3. У парусов есть тенденция вращаться при соприкосновении с увесистым ядром.
4. Самое красивое в истории игротворения море обладает собственной физикой и реализовано при помощи последней версии шейдеров.

три противника, мы можем позволить себе несколько изменить баланс и сделать их более динамичными. Плюс, разумеется, зрелищность — она у нас на первом месте». Неожиданно одна из мачт переламывается от прямого попадания и начинает падать. Пока что в ее движении нет ничего экстраординарного, но в релизе нам обещают честную физику. То есть при падении мачта будет честно сталкиваться со всеми объектами, менять траекторию, возможно, застревая в вантах и так далее.

Тем временем подорванные паруса развеваются по ветру — материя в «Бладе» выглядит на твердую пятерку. От корабля продолжают отлетать разнообразные куски, с треском ломаются какие-то внутренние перегородки, появляются пробоины, Ренат не сдается и продолжает атаку, подкрепляя творящееся на экране живодерство словами: «У нас будет живая команда бегать по палубе, заряжать пушки, советиться... Их тоже можно будет убить. Главное — показать человеку

весь драйв морских сражений. Мы в первую очередь ставим на шоу». Под аккомпанемент этих в высшей степени правильных слов корабль с треском... раскалывается пополам! Пока обломки судна погружаются под воду, я хватаю ртом воздух — красотища!

НА АБОРДАЖ!

Морская сцена сменяется наземным сражением — Блад изящно фехтует с солдатом, ставит несколько блоков, по-джентельменски бьет супостата ногой в живот и закалывает на месте. Все это происходит перед моими изумленными глазами со скоростью света — вот наш герой уже обменивается дружескими уколами в кубрике какого-то судна. Пока боевая система находится в зачаточном состоянии, но планы у «Акеллы» на этот счет самые что ни на есть наполеоновские. Ближайший ориентир — LOTR: Return of the King. То есть отчаянный экшен с обилием разнокалиберных комбо и возможностью обучения новым ударам. И все это, представьте, в пиратских декорациях на фоне, напоминаю, умопомрачительной воды.

Итак, Блад умеет рубить сплеча, умеет драться ногами, умеет колоть супостатов разнообразными мечами и... умеет стрелять! Да-да, уважаемые, будут и мушкеты! Ренат: «Представь себе, это будет настоящая феерия — Блад бьет одного ногой, протыкает другого шпагой, затем резко достает из-за пазухи два пистолета и укладывает оставшихся дробью. Конечно, если бы мы ставили на реалистичность, то мушкеты надлежало бы выбросить сразу после выстрела, но тут

главное — это веселье, так что в игре он будет убирать их обратно, для перезарядки».

Разумеется, далеко не все комбо будут доступны сразу. Блад будет постепенно зарабатывать очки, которые позволят либо улучшить уже существующие серии ударов, либо приобрести новые. Ближайший аналог, опять же, Return of the King. Наземные битвы планируются как сплошное непрерывающееся светопредставление, Мы на собственной, что называется, шкуре, прочувствуем атмосферу абордажа — это когда вокруг вас яростно охаживают друг друга по бокам человек пять-

ОРУЖЕЙНЫЙ СКЛАД



Арсенал капитана Блада отнюдь не ограничится колоде-режущими предметами. Пистолеты, мушкеты, металлические ножи и ручные бомбы (!) — все в наличии. Клинок и огнестрельное оружие будут от уровня к уровню сменяться на более мощные аналоги.

Более того, если вы вдруг подумали, что «Акелла» в угоду зрелищности планирует поступиться исторической достоверностью — спешим вас разубедить. Взгляните на фотографии: именно по этим примерам создается оружейный арсенал «Блада»!





СМОТР КОРАБЛЕЙ

Как нетрудно догадаться, сотрудники "Акеллы" съели несметное количество со-



Бонавентура



Идальго



Медуза

десят в ярких камзолах, палуба периодически уходит из-под ног, где-то рядом пролетает со свистом ядро размером со слоновью голову, а в мушкете, как назло, кончается дробь. Безумная, яркая, беспощадная мясорубка. "Блад" обещает возродить эти ощущения прямо на экранах наших с вами мониторов.

■ ■ ■

Поймите нас правильно: мы совсем не против масштабных игр, в которые надлежит уходить с головой, предварительно отключив телефон, заколов дверь и занавесив шторы. Но их как раз местные производители выпекают в избытке. Отечественной индустрии отчаянно не хватает простых, ярких, интерес-

ных, легких, наконец, игр. Учитывая, что в России лицензионная компьютерная игра стоит примерно столько же, сколько билет на летний блокбастер, у нас должен быть выбор — либо отсмотреть очередные приключения "Человека-паука", либо провести вечер за его интерактивным аналогом. "Капитан Блад", похоже, метит именно в эту жанровую категорию. Скоротать свободное время за стремительными абордажными сражениями и корабельными дуэлями в компании с отменной графикой и вылизанным интерфейсом — звучит, согласитесь, заманчиво.

К сожалению, на сегодняшний день "Капитан Блад" невероятно далек от релиза. Разра-

ботчики не решаются назвать даже приблизительную дату выхода игры. Так что стиснем зубы и будем ждать. И не мне вам говорить, в каком журнале вы прочитаете самые свежие подробности относительно хода работ над этим проектом. ■

1. Обратите внимание на характерную позу — именно из такой позиции производится выпад.
2. Боевая система позволяет успешно парировать удары.
3. Аутентичные камзолы прилагаются.
4. Враги будут падать на холодную землю согласно новомодным законам ragdoll-физики.

АНАТОМИЯ ИГРЫ

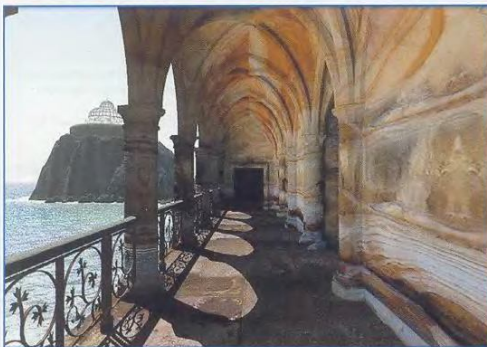


ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ALIDA

Жанр: Квест **Издатель:** Gof Game Entertainment **Разработчик:** Dejavu Worlds
Похожесть: Серия Myst, Schizm 2 **Системные требования:** Не объявлены
Мультиплеер: Нет **Дата выхода:** Июль 2004 года



В фактической смерти жанра adventure, о которой в последнее время говорят так много и часто, виноваты вовсе не игроки-казуалы и не зловерные мегакорпорации вроде **Electronic Arts**, которые якобы выпускают исключительно "попсу", а сами квестоделы. Попробуйте вспомнить, что изменилось в этом жанре за последние 10-15 лет? Да ничего, если не считать перехода к трехмерности. Даже в самых лучших квестах современности количество инноваций можно посчитать по пальцам одной руки. **Broken Sword: The Sleeping Dragon**, **Syberia I-II** и **Uru: Ages Beyond Myst** — все они не предложили квестам ничего, кроме роскошной графики и современных технологий. Тем временем новаторская **Ico**, которая произвела фурор на консолях несколько лет назад, доказала, что квесты могут и умеют эволюционировать. Проблема, скорее, заключается в самих разработчиках. Создатели квестов упорно не хотят замечать, что на дворе уже не 90-е годы, продолжая выпускать одну хрестоматийную авантюру за другой. Такие, как **Alida**.

Эта игра как нельзя лучше подходит в качестве наглядной иллюстрации к описанной выше ситуации. Представьте себе Mystоподобный квест с видом от первого лица, с донельзя странным сюжетом и головоломками, сделанными по принципу "чем сложнее и нелогичнее — тем лучше" (причем трудными их называют даже обозреватели специфических adventure-сайтов). Место действия — небольшой остров искусственного происхождения, напоминающий по своей форме гитару. На деньги музыкантов, состоявших когда-то в одной из самых популярных рок-групп, этот клочок суши превращен в своего рода парк отдыха (как раз его и называли Alida), наполненный самыми причудливыми механизмами. Однако вскоре популярность группы начала падать, а через некоторое время ее и вовсе пришлось распустить. Закатившиеся рок-звезды покинули остров и не вспоминали о нем пятнадцать лет, пока их бывший менеджер не предложил вновь встретиться там, где прошли их лучшие дни, — на Alida. Отказываться от этого предложения никто не стал. Спустя несколько дней жена одного из музыкантов, обеспокоенная отсутствием вестей от своего мужа, обращается к нам — некоему безымянному герою — с

Рубрику подготовил: Игорь Варнавский



просьбой отправиться на этот таинственный островок и выяснить, все ли в порядке с ее благоверным. В игре будет несколько концовок (причем некоторые из них — "плохие"), а главной интригой сюжета являются... причастные к исчезновению музыкантов инопланетяне.

Очевидно, что авторы создавали Alida по образу и подобию Myst, а это автоматически означает, что ей суждено стать нишевым проектом "для фанатов". Впрочем, поживем — увидим. Путешествие на остров рок-музыкантов запланировано на июль.

DARK ORE

Жанр: Стратегия/Симулятор **Издатель:** RayLogic **Разработчик:** RayLogic
Похожесть: EVE Online: The Second Genesis, Project Freedom **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Вторая половина 2004 года



Диковатое название **Dark Ore** почти полностью отражает основной смысл игры. Согласно несколько странному сюжету ученые в недалеком будущем обнаружили, что многие из болящихся по Вселенной астероидов таят в себе огромные запасы минерала, использование которого позволяет создать чрезвычайно быстрые компьютеры. Игрок получает 10 миллионов наличных и задание преумножить эту сумму в десять раз (в этом и состоит конечная цель игры). Процесс вымучивания единственного mission objective до боли напоминает приспопамятную **EVE Online: The Second Genesis** — занятие это довольно скучное: отстраиваем космическую станцию-базу, раздаем отеческие пинки харвестерам и, не переставая позевывать, организуем оборону от вездесущих конкурентов. В **Dark Ore**, правда, дела обстоят немного по-лучше.

Замыкаться в своей песочнице не стоит: самые лакомые кусочки ценных метеоритов, как всегда, достаются соседям, так что войны не избежать в любом случае. Управляемые AI боевые корабли далеко не всегда способны обеспечить надлежащую охрану драгоценных караванов, поэтому зачастую в бой придется идти самому. Имейте в виду, что **Dark Ore** — это еще и космический симулятор!

Узнав в прошлом году, что **Dark Ore** нацелен на рынок полновесных коммерческих игр, мы, признаться, были немного удивлены — проект выглядел как типичная shareware-подделка. Особенно жалко смотрелся



видеоря: графика отчаянно напоминала первые части **Wing Commander**. Однако за полгода программисты **RayLogic** изрядно доработали движок, за счет чего внешний вид игры изменился просто до неузнаваемости. Визуализация **Dark Ore** все еще далека от совершенства, но по сравнению с тем, что было раньше, прогресс налицо. Надеемся, к собственному релизу проект будет сиять. Время у разработчиков есть — точная дата выхода до сих пор не объявлена.

■ HEROES OF THE PACIFIC

Жанр: Авиасимулятор **Издатель:** Encore Software **Разработчик:** IR Gurus Interactive **Положение:** Secret Weapons over Normandy **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть, split-screen **Дата выхода:** Конец 2004 года



Еще совсем недавно казалось, что жанр "попсовых" авиасимуляторов, ставший заложником всеобщего помешательства на реализме, умер и воскресить его уже никому не под силу. Однако, как выяснилось, есть люди, которые с удовольствием уселись бы за виртуальный штурвал, но при этом ни в какую не желают тратить на освоение игры больше десяти минут. Именно на них и нацелены симуляторы "нового поколения", которые на деле являют собой чистокровные аркады.

Сюжет **Heroes of the Pacific** повествует о событиях, имевших место во время Второй мировой войны в Тихоокеанском бассейне (что, впрочем, неудивительно, ведь студия **IR Gurus Interactive**, которая разрабатывает проект, базируется в Австралии). Атака на Перл-Харбор, битва за Мидуэй, стычки у Гвадалканала, Иво Хима, схватка за остров Уэйк — все эти сражения мы сможем увидеть своими глазами. В игре будет около 30 разнообразных миссий, а упор делается не на реализм и стопроцентную достоверность, а на зрелищность и масштабность действия. В подчинении у игрока может находиться до 32 (!) ведомых, тогда как общее количество самолетов, которое движок в состоянии отобразить на экране, приближается к 300! При этом количество полигонов, истраченное на модель каждой машины, может составлять от пятнадцати до тридцати тысяч. Звучит фантастически, но трудно поверить, что современные ПК (и уж тем более консоли) способны адекватно отображать подобные красоты, ведь немалая часть системных ресурсов расходуется еще и на отрисовку моделей



Выньте мелочь из карманов и держитесь крепче — вам предстоит безумная гонка!

ЛУЧШИЕ АМЕРИКАНСКИЕ ГОРКИ МИРА



"Праздничный Мир" США



Парк "Астерикс" Франция



Парк "Астерикс" Франция



"Мирафиндандия" Италия

Вы мечтаете прокатиться на лучших американских горках? У вас появился шанс испытать незабываемые ощущения скорости и полета не выходя из дома! Величайшие американские горки мира, теперь полностью трехмерные, на экране вашего монитора!

Особенности игры:

- пять самых известных американских горок мира, тщательно воссозданных в трехмерной графике
- Красочное полностью трехмерное изображение
- Возможность строить собственные аттракционы
- Простое управление строителем
- Смена положений камеры: вы все увидите своими глазами



© Миксолов, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат: ЗАО "Новый Диск", 108000 Москва, ул. Демурьевская, д. 35, стр. 8, тел.: (095) 935-07-26 (информационный), e-mail: sale@nd.ru.





кораблей, шейдерной воды, работу AI, физику.... Есть подозрение, что в игре используется какая-то система автоматического понижения качества картинки, наподобие RT-DAT, задействованной в *Messiah* и *Sacrifice*.

Авиалайнер насчитывает около 25 самолетов: Grumman F4F Wildcat, Douglas SBD Dauntless, Chance-Vought F4U Corsair, F6F Hellcat, Curtiss P-40 Warhawk и т. д. Несмотря на то, что поиграть можно будет только за американцев, в игре будут доступны и японские машины (в частности, знаменитый "Зеро"), выступающие в качестве "секретных" бонусов. Набор режимов вполне приличный: Dogfight, Team Dogfight, Capture the Flag и Fox and Hounds (необходимо удержать флаг как можно дольше).

Странно, что PC-разработчикам потребовалось так много времени, чтобы оценить перспективность "аркадных" симуляторов. На консолях подобные игры (в качестве примера можно привести *Deadly Skies* или *Ace Combat*) выходят уже много лет и неизменно собирают неплохую кассу. Теперь, похоже, настала очередь PC.

LOST PARADISE

Жанр: Квест **Издатель:** Не объявлен **Разработчик:** White Birds Productions
Пожожесть: *Syberia*, *Amerzone*, *The Longest Journey* **Системные требования:**
 Не объявлены **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Сентябрь 2005 года



Так и не закончив работу на *Syberia II*, Бенуа Сокаль порвал с *Microdots* и основал собственную игровую студию, первым проектом которой должен стать *Lost Paradise*.

Сюжет, что называется, в лучших традициях жанра. Главная героиня — молодая девушка, являющаяся дочерью некоего диктатора (его подручные наверняка будут преследовать нашу ля фам на протяжении всей игры), которая каким-то образом нашла общий язык с одним... леопардом и так его полюбила, что решила вернуть "котенка" на родину (по всей видимости, зверюгу держали в неволе) — в окрестности горы Килиманджаро (в качестве источника вдохновения называется книга Эрнеста Хемингуэя *Snows of Kilimanjaro*). Сокаль остается верен себе: действие игры, как вы уже поняли, разворачивается в самых безлюдных, самых диких и самых необжитых уголках Африки, а мотивы, которые побудили героиню отправиться в это путешествие, с точки зрения обычного человека, озабоченного лишь зарабатыванием денег и продвижением по карьерной лестнице, глупы и наивны.

Авторы акцентируют особое внимание на том, что приоритетное значение для них имеет сюжет, но ни в коем случае не головоломки. Пазлы будут столь же просты и логичны, как в первой *Syberia*, а для их разрешения порой потребуются помощь леопарда (в некоторых эпизодах им можно будет управлять напрямую). Последний умеет высоко прыгать (то есть может забираться в места, недоступные его спутнице) и бесшумно красться, что, возможно, пригодится в борьбе с врагами или на охоте.

Несмотря на то, что *Lost Paradise* выйдет только в следующем году, игра сделана по уже устаревшей схеме "трехмерные персонажи на фоне заранее отрендеренных зад-



ников". Полностью трехмерным будет следующий проект *White Birds Productions*, о котором, увы, пока ничего неизвестно — нет даже примерной даты релиза. Все, очевидно, будет зависеть от успеха *Lost Paradise*, который появится в сентябре следующего года.

POACHER

Жанр: Action **Издатель:** Не объявлен **Разработчик:** Exileworks Corporate
Пожожесть: *Cabela's Big Game Hunter*, *Carnivores*, *Deer Hunter* **Системные требования:**
 Не объявлены **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** 2005 год



Полку контркультурных игр прибыло! Дружная команда "отморозков", состоящая сейчас из *GTAA3*, *Postal 2*, *Manhunt*, *Bloody Waters*, уже в следующем году пополнится еще одним проектом, у которого по определению не может не возникнуть проблем с рейтинговыми организациями и многочисленными блюстителями нравственности. А объясняется это тем, что *Poacher* представляет собой не что иное, как... симулятор браконьера. Охота ведется по тем же правилам, что и в *Deer Hunter* (максимальная скрытность, использование маскировки, звуковых манков, учет направления ветра и пр.), но в роли мишеней выступают не безобидные олени, а куда более серьезная живность: носороги, слоны, тигры, гориллы и другие столь же опасные представители фауны, способные в случае необходимости раздаться с неудачливым охотником в считанные секунды. Уничтожать зверушек разрешено самыми хищническими методами, вплоть до использования взрывчатки. Покупка оружия, боеприпасов и транспортных средств (да-да, в игре будет техника — джипы, амфибии и вертолеты) производится на черном рынке на деньги, вырученные от продажи охотничьих трофеев. В списке стран, обязательных к посещению каждым уважающим себя браконьером, значатся Конго, Индия и, разумеется, Россия (какой уважающий себя браконьер откажется от возможности завалить белого медведя и отпраздновать победу, глотнув vodka?).

Настоящей головной болью станут природоохранные ведомства, представители которых неусыпно наблюдают за состоянием дел на введенных им территориях. Обнаружив героя, они незамедлительно оповестят об этом всех своих коллег и устроят на браконьера настоящую облаву. Для охотника это может закончиться очень плохо: егеря не отличают





ся шепетильностью и при случае могут пристрелить правонарушителя. Откупиться от них, похоже, будет нельзя.

Самым слабым местом Roacher можно назвать визуальное исполнение. Игра сделана на допотопном движке **Torque** (использовался еще в **Tribes 2**), который сейчас продается по совершенно бросовым ценам. Графика не идет ни в какое сравнение с симпатичными **Cabela's Dangerous Hunts** и **Cabela's Big Game Hunter: 2004 Season**. Впрочем, возможно, что **Exileworks** исправит это в своем следующем проекте: охотимся всегда продавались неплохо, поэтому провал Roacher практически исключен.

■ ROLLERCOASTER TYCOON 3

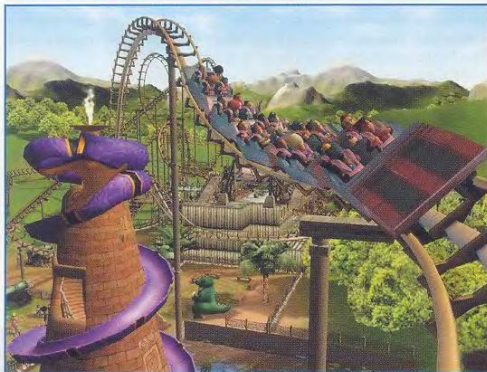
Жанр: Стратегия **Издатель:** Atari **Разработчик:** Frontier Developments **Пожесткость:** Серия RollerCoaster Tycoon, Theme Park **Системные требования:** CPU 733MHz, 128 Mb, 64Mb Video **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Ноябрь 2004 года

Третья итерация **RollerCoaster Tycoon** готовится штурмовать чарты уже в ноябре этого года!

Проснувшаяся совесть заставила разработчиков внести в проект хоть какие-то существенные изменения. К третьей части самый известный симулятор парка аттракционов развился-таки трехмерным движком! Камера свободна от каких бы то ни было ограничений и позволяет заглянуть куда угодно, даже под юбку первой встречной посетительницы. Законченные извращения могут прокатиться на собственноручно остроенных «американских горках». Графика вызывает ассоциации с последней реинкарнацией культовых **Worms** — простенькие, но милые модели, яркие, сочные цвета и общая жизнедаждность картинки.

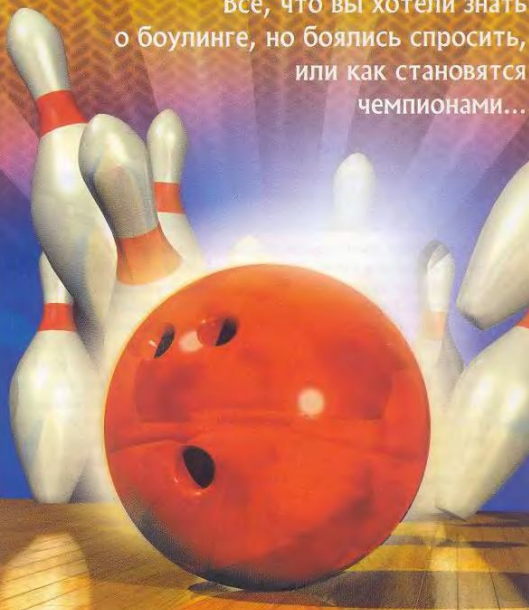
В **RollerCoaster Tycoon 3** появилась четкая дифференциация посетителей по возрасту. Пожилые клиенты предпочитают максимально спокойные и ненапрягающие развлечения. Для маленьких детей существуют иные способы увеселения. Самые экстремальные виды аттракционов нацелены на тинейджеров и молодежь. Интерфейс был значительно упрощен, хотя количество опций выросло в разы. Отныне можно контролировать практически все, вплоть до определения цен и ассортимента товаров, продающихся в киосках. Как и прежде, в игре есть режим кампании, в котором вам предстоит довести до процветания несколько парков, начиная каждую «миссию» во все более жестких условиях, и «песочница», где вы не будете связаны ни временными, ни финансовыми ограничениями и сможете полностью отдаться дизайну увеселительных сооружений.

Настораживает то, что разработкой игры занимается **Frontier Developments** — авторы печально известных аддонов к **RollerCoaster Tycoon 2 (Wacky Worlds и Time Twister)**. Крис Соьер, автор первых двух частей, прямого отношения к проекту не имеет.



СДЕЛАЙ СТРАЙК!

Все, что вы хотели знать
о боулинге, но боялись спросить,
или как становятся
чемпионами...



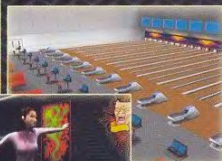
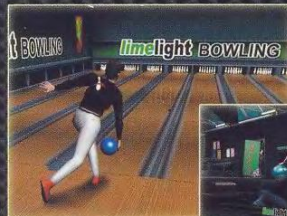
Думаете, сделать страйк каждому по плечу?

Различные режимы игры дадут полное представление о ваших возможностях и позволят уверенно побеждать реальных соперников, вместе играя в «Сделай страйк!».

Особенности игры:

- Противник: компьютер или человек
- Различные режимы игры и уровни сложности
- Трехмерные персонажи
- Удобный и красивый интерфейс
- Разнообразная статистика

**Динамичная игра,
достойная будущих
чемпионов!**



NEW VALUE



© Microsoft. 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (099) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru.



SID MEIER'S PIRATES!

Жанр: Стратегия/RPG **Издатель:** Atari **Разработчик:** Firaxis Games **Пожожь:** Sid Meier's Pirates! (1987) **Системные требования:** Не объявлены
Мультиплеер: Без подробностей **Дата выхода:** Конец 2004 года

В последнее время наметилась интересная тенденция: разработчики, чьи игры блистали в 80-е — первой половине 90-х, возвращаются, чтобы вновь потрясти мир. За примерами далеко ходить не придется: это в первую очередь Джордан Мехнер (главдеолог последней *Prince of Persia*). Теперь настала очередь культового Сиды Мейера, автора бессмертной *Civilization*.

Sid Meier's Pirates! — это римейк одноименной игры, увидевшей свет еще в 1987 году. Идея, положенная в основу проекта, оказалась столь удачной, что ее вновь используют даже по прошествии семнадцати лет — чтобы убедиться в этом, достаточно взглянуть на "пиратскую" линейку игр "Акеллы". Мы выступаем в роли парня-не-промах, ставшего невольным иммигрантом из Старого Света. Какие-то пираты захватили его и всю семью с намерением продать в рабство. Главным героем бежит из плена, находит корабль и, став капитаном, отправляется на поиски родственников. Впрочем, делать это вас никто не заставляет: сюжетный режим здесь, как и в *Morrowind* и *GTA3*, играет роль факультатива. В *Pirates!* полно других, куда более увлекательных занятий. Можно заняться торговлей, отправиться на поиск сокровищ или превратиться в обычного пирата, грабя встретившиеся по пути корабли и опустошая целые города. Первый вариант откровенно скучен. Второй представляет собой своего рода мини-игру с поиском карт (их можно купить в любой таверне) и решением различных головоломок. Интереснее всего третий путь. Перед тем как становиться пиратом, имеет смысл заручиться поддержкой одной из четырех стран, имевших в то время наибольшее влияние в Карибском бассейне (Англия, Франция, Испания и Дания) и пообещать губернатору колонии, что вы не будете грабить их суда. В противном случае вы рискуете остаться без "тылов", а это чревато досрочным окончанием вашей пиратской карьеры. К выбору покровителей следует подходить очень тщательно, поскольку ситуация в регионе постоянно меняется,



и та страна, которая сегодня занимала доминирующее положение, завтра может стать аутсайдером.

Сражения протекают по всем правилам ведения морского боя. Сначала корабли обстреливают друг друга из пушек, затем идут на сближение, для того чтобы в абордажном бою окончательно решить исход дуэли. Иногда до абордажа дело может и не дойти. Например, обстреляв противника кнпелями (два ядра, соединенные цепями; стреляли ими одновременно из двух орудий), вы можете уничтожить оснастку его корабля и тем самым обезвредить. Неприятель, лишенный возможности маневрировать, быстро сдастся в плен. В случае если дело все же дошло до рукопашной схватки на палубе вражеского корабля, игра превращается в настоящий слэшер на манер "Одиссеи капитана Блада" (см. эксклюзивный материал в рубрике "Из первых рук"). Впрочем, охотиться могут и на вас. Старайтесь избегать столкновений с военными кораблями конкурирующих держав и другими пиратами, поскольку при развитии ситуации по наимудшему сценарию вашу посудину могут пустить на дно, а вас — посадить в тюрьму. Пребывание за решеткой не проходит для персонажа даром (проtagonист стареет, а это отрицательно сказывается на его боевых характеристиках), поэтому побег надо организовать при первой же возможности. Да-да, дорогие читатели, в *Pirates!* нашлось место еще и стелс-экшену.

Чуть выше я уже говорил, насколько важны хорошие отношения с колониальными властями. Так вот, находясь на короткой ноге с губернатором, вы можете получить приглашение на бал, где (внимание!) можно попытаться обольстить его дочь! Пригласите ее на танец и постарайтесь



при этом не ударить в грязь лицом. Немного старания — и дело в шляпе (а девица — у вас на шее)! Эта мини-игра очень похожа на танцевальные игры, которые в изобилии водятся на приставках.

У *Pirates!* есть все шансы на успех: хорошая репутация автора, добрая слава оригинальной игры и исполинский размах. Если все пойдет хорошо, то в конце этого года имя Сиды Мейера снова будет у всех на устах.

THE CHRONICLES OF NY

Жанр: RPG **Издатель:** Не объявлен **Разработчик:** ClowNKeep **Пожожь:** Baldur's Gate, Final Fantasy **Системные требования:** CPU 1GHz, 256Mb, 32Mb
Мультиплеер: Без подробностей **Дата выхода:** 2005 год

Проект с престраннейшим названием *The Chronicles of Ny* от фирмы с не менее странным названием ClowNKeep привлек наше внимание прежде всего тем, что эта игра относится к достаточно немногочисленному семейству "социальных" RPG. В переводе на человеческий язык — *The Chronicles of Ny* подразумевает обилие ветвистых диалогов и множество NPC, лексикон большинства из которых куда разнообразнее стандартного набора "здрасте", "до свидания" и "принесите <оставить назва-





ние квестового предмета», присущего всем без исключения «дьяблам».

Разговоров в игре очень много, а по количеству возможных вариантов поведения The Chronicles of Ny можно сравнить с **Knights of the Old Republic** и **Planescape: Torment**. Причем, избрав одну линию поведения (например, начав хамить персонажу), вы уже не сможете «вернуться» на ветку более высокого уровня и попробовать пойти по другому пути (за редкими исключениями; скорее всего, ваше красноречие зависит от прокачанности навыка persuasion). Беседу разрешено прерывать в любой момент, не прокручивая текущую ветку диалога до конца (чем страдает даже KoTOR). К сожалению, сюжет не может похвастаться какой-либо оригинальностью: фантазийное королевство Ny втянуто в кровопролитную войну с силами тьмы, и только вам под силу остановить войну...

Невероятной самостоятельностью будет отличаться соратники по партии. Эти умишки смогут затеять спор даже с вашим алтер-эго и в случае недостижения консенсуса поступать по-своему. К примеру, заведя неподалеку здоровенную компанию орков, количество которых превышает ваш отряд раз в двадцать, вы, скорее всего, предпочтете обойти это место сапками дальними огородами. Но если, не дай бог, в вашу банду затесался какой-нибудь упрямый карлик, то он обязательно начнет настаивать на том, чтобы вы и ваша команда пошли вместе с ним и сообща начистили морды этим зеленым образинам. Вполне возможно, что переубедить его вам не удастся и он таки затеет драку, даже если никто из ваших спутников не изъявит желания отправиться вместе с ним.

Сотрудники ClownKeep признаются, что они без ума от японских ролевых игр, поэтому не могли не «позаимствовать» из них некоторые элементы, в частности — магическую систему. В чем это выразится, до конца неясно. А вот боевая система организована по той же схеме, что и большинство CRPG: схватки протекают в реальном времени, действие в любой момент можно «заморозить» паузой. Ролевая модель не отличается сложностью. Авторы неудовольственно дали понять, что этот компонент игры имеет для них наименьшее значение, поэтому постарались сделать все намного проще. Классы отсутствуют, хотя специализироваться желательно на чем-то одном — распыление сил на прокачку по нескольким направлениям не приведет ни к чему хорошему.

The Chronicles of Ny будет продаваться не виде целостной игры, а отдельными эпизодами, продолжительность прохождения каждого из которых должна составить 20-30 часов, а общее их количество составляет десять штук. Каждый эпизод представляет собой отдельное приключение, внешне никак не связанное с остальными, и лишь в самом последнем модуле все сюжетные линии будут сведены воедино. Складывать эти эпизоды можно будет с официального сайта ClownKeep; релиз первой главы — **The Gatherings** — назначен на начало следующего года. Столь странная схема распространения объясняется позицией самих разработчиков, которые не хотят связываться с издателями из-за того, что те якобы мешают нормальной работе. Кроме того, цена каждого модуля будет существенно ниже, чем у полных игр, а за счет отзывов, полученных от игроков, они смогут исправить в будущих дополнениях спорные моменты. Есть, впрочем, и другие причины, о которых создатели могут умалчивать: низкая цена с лихвой компенсируется большим количеством модулей и не большими затратами на их разработку, а нежелание продавать The Chronicles of Ny по традиционной схеме может объясняться... низким качеством игры, из-за чего с ними не хочет связываться ни один издатель. В чем истинная причина нетрадиционного подхода к распространению этой амбициозной RPG, мы узнаем в первом квартале 2005-го.

T-72. Балканы в огне

Жанр: Танковый симулятор **Издатель:** ИДДК **Разработчик:** Crazy House
Пожожесть: Armored Fist **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Без подробностей **Дата выхода:** 2004 год

Настоящие хардкорные симуляторы в нашу эпоху быстрых и незатейливых развлечений на несколько вечеров — натуральный дефицит. А до тошный симулятор танка так вообще уже давно пора заносить в Красную книгу индустрии. Поэтому, когда на горизонте замаячил отечественный проект **«Т-72. Балканы в огне»**, все симуляторщики «Игромании» насто- рожились — неужели получится? Компания **Crazy House**, выпелившая до этого самого момента игру под названием **«Вий. История, рассказанная заново»**, неожиданно сделала разворот на 180 градусов и взяла курс на дотошное моделирование Т-72. В результате — перед нами чуть ли не единственный в новейшей истории компьютерных игр хардкорный симулятор танка. Более того, есть все надежды, что игра выйдет отменной.

О потенциальном успехе «Балкан в огне» говорит все — стильное меню с крутящимся элементом ходовой части, огромная танковая энциклопедия, снабженная подробными характеристиками, историческими справками и, разумеется, трехмерными моделями, историческая достоверность описываемых в игре событий, цитаты известных военных деятелей во время загрузки уровней... Все это говорит о том, что «Балканы» делаются размеренно и с любовью.

Когда же мы, наконец, добрались до самой игры, то все стало окончательно ясно — перед нами стопроцентный хардкор. Если вы даже не представляете себе, как заводится танк, то сдвинуть виртуальную модель Т-72 с места — уже проблема. А когда машина (после десятиминутного изучения клавиш управления, трех случайных залпов по близлежащему поселку и нескольких неудачных рысков) все-таки поехала, в «Балканы в огне» уже можно было влюбиться. Crazy House работают без скидок на «первый российский» и прочих поблажек. Здесь практически все — на должном уровне. Физика, моделирование повреждений, возможность переключения между членами экипажа, масштаб, наконец. Когда вы, взорвавшись на небольшой пригорок, окидываете взглядом гигантские просторы уровня и отчетливо понимаете, что все эти виртуальные сотни километров можно проехать — к разработчикам проникаешься совершенно искренним уважением.

Конечно, пока еще рано делать какие-то выводы. Продемонстрированная нам бета-версия совершенно не знакома с понятием «оптимизация», а в некоторых местах на уровне попросту разрезаются полигоны. Но когда смотришь на стильное меню и динамичную заставку — искренне веришь, что у Crazy House все получится. На официальном форуме игры творится настоящее столпотворение — десятки виртуальных танкистов мучают разработчиков самыми разнообразными вопросами — «а как у вас то реализовано, а как вот это? А танк с горки катится? Задержка в наведении проекта такого уровня — не только сложная задача, но и большая ответственность. Каждый винтик, каждая трещинка должна быть на месте. Пока «Т-72» выглядит молодцом, и мы искренне желаем ему удачи. Что будет дальше — покажет релиз. ■



Alpha Black Zero: Intrepid Protocol

Алексей Бутрин

E-MAIL: RUBRIKI@IGROMANIA.RU

Дата выхода

Жанр: Тактический экшен. Издатель: Playlogic. Разработчик: Khaon Games. Похожесть: Tom Clancy's Ghost Recon. Мультиплеер: Интернет, локальная сеть.

Конец 2004 года

www.khaon.nl

Давайте проведем мысленный эксперимент: соберем в огромном конференц-зале армию поклонников экшенов всех мастей и калибров, а затем, откашлявшись, толкнем речь:

— Дамы и господа, леди энд джентльмены, зольдатын унд офицеры! Мы рады представить вашему вниманию новый тактический экшен... Вас ждет потрясающий реализм и беспрецедентно умный AI, как дружественный, так и враждебный. Кроме того: возможность отдавать приказы своим подчиненным непосредственно во время боя, а также...

Сквозь раздраженный гул толпы отчетливо слышно шуршание пакетиков, до трибуны долетают гневные выкрики:

— Ubisoft на мыло!
— Хватит кормить нас "Гост реконами"!

— **Rainbow Six** — всех достал! Сейчас главное — покрепче зажав микрофон и укрывшись за трибуной, договорить остальное:
— Господа! Это — не Ubisoft! Игра — с видом от третьего лица а-ля **Max Payne**, с фантастичес-

ким сюжетом и на движке от **Serious Sam**!

Вот теперь можно смело вставать в полный рост — заинтересованное молчание обеспечено.

Они меня послали — я их убил

Умные читатели (а другие, я надеюсь, "Игроманию" и не покупают) уже поняли, что вступление было намеренно утрированным: на самом деле и **Rainbow Six**, и **Ghost Recon**, а также другие игры Ubisoft — добротные экшены с массой поклонников (к числу которых, кстати, относится и автор этих строк). Тем не менее во всякой шутке есть доля правды: в этом конкретном случае правда заключается в том, что за прошедшие пять лет достопопеченная Ubisoft в буквальном смысле слова закормила игроков "реалистичными" и "тактическими" экшенами. Оба слова я взял в кавычки по той простой причине, что и первое, и второе определение, мягко говоря, не совсем соответствует истине: о какой, простите, реалистичности может идти речь, когда некоторые враги умирают

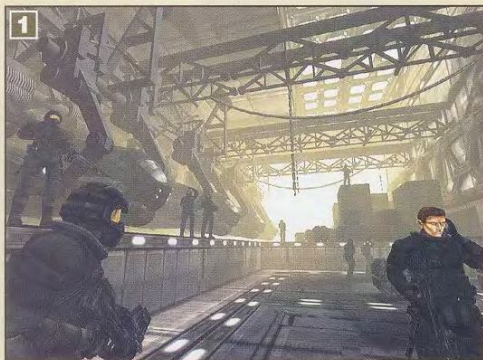
от одного пулевого ранения в пятку, а другие — демонстрируют чудеса живучести даже после попадания из снайперской винтовки в голову? О "тактике" я, пожалуй, и вовсе умолчу, чтобы не обременять вас прочтением витиеватых ругательств. Одним словом, в любимом мною жанре уже не первый год наблюдается самый настоящий застой и практически полное отсутствие здоровой конкуренции. В такой ситуации оптимисты обычно впадают во временный анабиоз в ожидании свежей струи в жанре... Ну что, ребята, пора просыпаться — к нам идет **Alpha Black Zero**, который, по ряду признаков, если и не станет новым месей тактических экшенов, то по крайней мере заставит всех по-новому взглянуть на привычные вещи.

Итак, действие игры разворачивается в далеком 2366-м году. Спецгруппа Alpha Black Zero из пяти бойцов под командованием лейтенанта Кайла Хардло борется с террористами на богем и дьяволом забытой планете на окраине галактики. Население этой жалкой и враждебной аграрной

планеты состоит из агрессивных колонистов и бойцов межпланетной террористической организации. Однако в ходе операции всплывают чудовищные факты, которые неопровержимо свидетельствуют, что террористы действуют по указке правительства, которое и послало на это задание Кайла и его людей. В свою очередь, бравый лейтенант решает докопаться до истины и мимоходом перебить всех негодяев, которые встанут на пути его отряда — будь это хоть террористы, хоть колонисты, хоть члены правительства. Собственно, история преподносится способом, уже успевшим войти в классику компьютерных игр, — в виде воспоминаний главного героя игры. Эта серия сюжетных "флэшбеков" накатывает на лейтенанта в зале суда, где он дает показания по делу о массовом убийстве членов правительства — догадаться, кто их убил, в свете вышеизложенного, я думаю, не составит труда.

А где тактика?

К созданию уровней дизайнеры подошли очень ответственно,

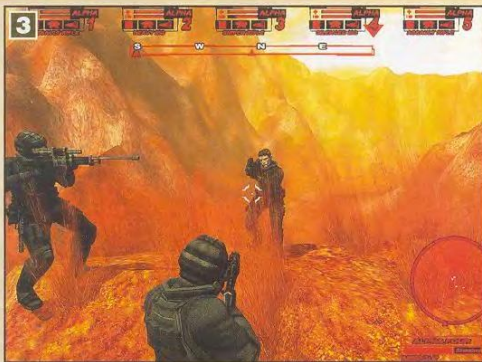


1 Собственно, на этой базе и проводится большинство брифингов перед началом миссии.

2 Uniforma армии освобождения в далеком будущем уж очень напоминает офицерское обмундирование в царской России.

3 Во время прогулки граждан залюбовался красными холмами и не заметил, как попал в засаду.

4 Когда тебя прикрывает напарник, отстреливать врагов — сплошное удовольствие.



не поскуившись на детали окружения, без которых такие огромные уровни несомненно страдали бы безжизненностью и навевали смертную тоску. В результате этих дизайнерских усилий нам обещают семнадцать гигантских локаций и около пятидесяти часов геймплея. Помимо собственно уровней, неплохо смотрятся и модели персонажей, но на фоне грядущих и даже уже изданных игр ничем экстраординарным Alpha Black Zero похвастаться не может. Главными козырями этой игры являются другие компоненты — интересный геймплей, качественный AI и уже упомянутые огромные открытые пространства.

Первый сюрприз ждет ветеранов тактических игр еще до начала боев — перед каждой миссией мы будем выбирать любой из трех базовых наборов экипировки и вооружений: стелс-набор, а также стандартный и усиленный наборы. Стелс-набор предназначен для тихого и бесшумного прохождения игры в лучших традициях *Splinter Cell* и другой классики "тихих" экшенов; усиленный набор, напротив, — порадует поклонников Рэмбо и Терминатора, ибо предназначен для тотальной зачистки местности в точке назначения, а также в прилегающих окрестностях. Впрочем,

"убить всех", как правило, просто физически невозможно — очень уж многочисленны здесь популяции врагов. Поэтому особо кроважидных предупреждаю сразу: количество боеприпасов в каждом из трех наборов конечно, и каждый из пяти членов команды, включая лейтенанта Кайла, несет ровно столько боеприпасов, сколько под силу унести одному человеку. Арсенал, кстати, не предлагает ничего необычного и состоит из штурмовых винтовок, снайперских винтовок, гранатометов и ручных гранат — одним словом, классический ассортимент спецназовцев.

Есть и другая причина для экономии патронов и гранат — уровень проработки AI. Первая хорошая новость заключается в том, что оппоненты создаются только в самом начале миссии — никакие скрипты или триггеры не "отгружают" их по мере выполнения задания вашим отрядом. В Alpha Black Zero эта общепринятая схема заменена отлично написанным AI, который либо удерживает ключевые точки на карте, либо патрулирует окрестности по динамически изменяющемуся маршруту. Противники в игре отлично ориентируются на местность, грамотно используют особенности рельефа для нахождения укрытий



и занятия выгодной позиции для стрельбы. Заслышав звуки перестрелки, находящийся невдалеке отряд непременно придет на помощь атакованным соратникам, причем, ориентируясь по звуку, постарается выйти вашей группе в тыл или фланг.

Еще больший повод для оптимизма дает уровень реализации дружелюбного AI. Как и в других играх подобного жанра, можно либо отдавать приказы своим подчиненным, либо попеременно брать под контроль одного из бойцов своего отряда. Но главный плюс заключается в том, что если вам претит подобная схема игры, вы можете не использовать ее вообще. Подопечные солдаты достаточно умны для того, чтобы, ориентируясь по вашим действиям, грамотно оценивать ситуацию и действовать соответствующим образом: если вы передвигаетесь вприпрыжку, используя естественные укрытия, точно так же поведут себя и ваши подопечные, а во время перестрелки, по свидетельству очевидцев, солдаты отыскивают надежные укрытия даже быстрее и эффективнее игрока. Тем не менее, играть в тактический экшен без использования его тактического потенциала — все равно что купить компьютер в качестве подставки для чашки кофе.

На радость агорафобам

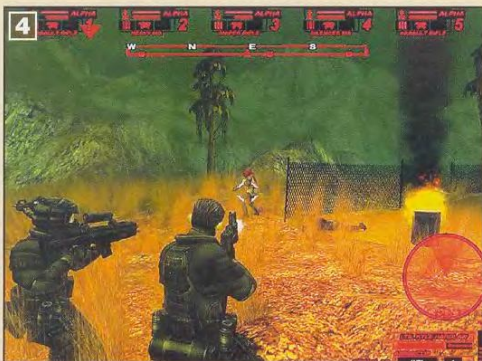
Движок *Serious Sam*, который использован в Alpha Black Zero, — это, в первую очередь, огромные открытые пространства. Частно говоря, даже странно, что его не додумались использовать в тактических экшенах раньше. Несмотря на свой почтенный возраст, движок смотрится в Alpha Black Zero довольно бодро и молодежато. Разумеется, не обошлось без доработок и улучшений, но даже по скрипшотам можно понять, что перед нами — старый знакомый, пусть и основательно загромированный. Что приятно, производительность движка осталась прежней, что является гарантией быстрой работы игры даже на весьма слабых по нынешним меркам компьютерах.



■ ■ ■

Несмотря на близость даты выхода проекта, некоторые вещи в Alpha Black Zero вызывают закономерную настороженность. На данный момент, к примеру, слабо прояснена ситуация с многопользовательскими режимами игры. По свидетельствам тестеров, есть шероховатости и в баллистической модели — некоторые суспостаты отказываются умирать даже после трех выстрелов в голову. Тем не менее поводов для оптимизма гораздо больше: в конечном счете, я думаю, и баллистика поправит, и нормальный дефматч сделают.

В любом случае, любителям жанра пропускать подобную игру нельзя — тактический экшен с интересным сюжетом, проработанным AI, огромными картами да еще и в фантастическом окружении нам, кажется, предлагают впервые. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Демократичный — как в плане геймплея, так и в плане системных требований — тактический экшен с фантастическим уклоном. Любители интеллектуальных командных пострелушек должны быть в восторге.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

DRIV3R

Игорь Варнавский

E-MAIL: RUБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Издатель: Atari, Разработчик: Reflections Studio, Похожесть: Splinter Cell, GTA3, The Getaway, True Crime: Streets of Los Angeles, Мультиплеер: Без мультиплеера

ДАТА ВЫХОДА

Июль 2004 года

www.atari.com/driv3r



Игровая индустрия неужели-то взрослеет. Затраты на создание игр увеличиваются изо дня в день (в *Half-Life 2*, к примеру, было вложено более \$40 млн.), причем увеличение это идет в первую очередь за счет повышения расходов на рекламу и маркетинг. Современным играм класса AAA уже недостаточно обладать продуманным игровым процессом и высокотехнологичной графикой — требуются бренды. Бренды — это голос Майкла Айронсайда в *Splinter Cell*, Дэвида Духовны — в *XIII*, Кристофера Уокена, Гэри Олдмана и Снупа Догга — в *True Crime: Streets of Los Angeles*. Это ударные саундтреки *Enter the Matrix*, *Need for Speed Underground* и *Grand Theft Auto: Vice City* за авторством самых известных музыкантов планеты. Это всезвездная приставка "Tom Clancy's", это имя Уоррена Спектора, которое обеспечило коммерческий успех *Deus Ex: Invisible War*.

На примере *DRIV3R* (одно название чего стоит!) эта тенденция заметна особенно силь-

но. Заглянув на стильно оформленный официальный сайт, вы практически ничего не узнаете о самой игре. Зато вам с удовольствием расскажут о том, что суммарный тираж первых двух частей *Driver* составил 12 млн. копий, что главных героев *DRIV3R* озвучивали Майкл Мэдсен, Микки Рурк, Мишель Родригес и Вин Реймс и что рекламные ролики для игры снимают режиссеры Ридли и Тони Скотт (Ридли ответственен за такие шедевры, как "Чужой", "Бегущий по лезвию бритвы", "Падение Черного Ястреба"). Неужели после этого у вас еще останутся какие-то сомнения — покупать *DRIV3R* или нет?

Крепче за баранку держись

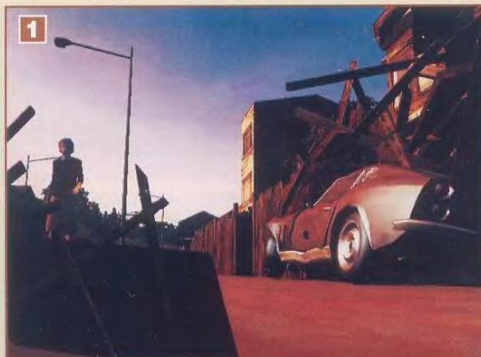
Несмотря на всю ту шумиху, поднятую вокруг проекта, он, по словам очевидцев, щупавших за вымы и другие интимные места предризливую версию, не сильно отличается от своих предшественников. Общая идея осталась без изменений. Главный герой — полицейский по фами-

лии Таннер — внедряется в преступную группировку, промышленную угоном автомобилей. Незадолго до этого банда получила заказ на 40 редких машин, и у Таннера, который будет принимать самое непосредственное участие в их поиске и угоне, появляется возможность изучить схему работы преступников, а затем вывести их на чистую воду. Каждая миссия имеет несколько разных путей прохождения (все зависит, в первую очередь, от вашей изобретательности), так что переигрывать каждый эпизод можно будет не раз и не два.

"*DRIV3R* — это, в первую очередь, автосимулятор", — говорят разработчики, подразумевая под этим то, что две трети игры придется провести за баранкой. Оставшееся время предполагается посвятить пешим прогулкам по улицам города. Покидать машину, впрочем, имеет смысл только в том случае, если этого требует само задание (например, если вам нужно быстро отправить на тот свет какого-нибудь персонажа), ибо

никаких мини-игр и других "непопулярных" развлечений попросту не предусмотрено. Во время "пеших" этапов происходящее демонстрируется от третьего лица, а при переходе в помещения камера сменит ракурс на вид "из глаз", пугая низкокачественными текстурами и моделями, страдающими от острой полигональной недостаточности. Пешеходные эскапады носят, кстати, факультативный характер, поэтому их доводке уделяется куда меньше внимания, чем погоням.

Кроме сюжетного режима — *Undercover*, можно попробовать свои силы в *Survival*, где за вами будут охотиться целых четыре полицейских машины, *Take a Ride*, в котором дозволено кататься в свое удовольствие по улицам любого из трех городов, и *Driver* — гонке по чекпойнтам. Отдельной статьей проходит *Director mode*. Этот режим предназначен для записи зрелищных видеороликов. Рискуно предположить, что этот режим будет пользоваться огромной популярностью: снять эффектные



1 Улицы городов намеренно загромождены всяким хламом.

2 Девушка с пистолетом — лидер той самой банды, в которую внедрился главгерой.

3 Физика *DRIV3R* соответствует современным стандартам.

4 Один из немногочисленных скрипшотов, где главный герой показан крупным планом. И это неудивительно — ведь модели персонажей проработаны ненамного лучше, чем в *GTA3*.



сцены автомобильных погонь в той же **The Movies** вряд ли будет возможно из-за ограниченного, накладываемых ее движком. А в **DRIV3R** создать собственный "Угнать за 60 секунд" — без проблем!

С мультиплеером ситуация довольно туманная. По некоторым данным, сетевая игра будет включена только в консольные версии игры (split-screen), но информация эта не подтверждена официально. В любом случае разработчики не раз подчеркивали, что приоритетным направлением для них является именно одиночная игра, так что не стоит рассчитывать на много.

Автопарк целиком и полностью состоит из вымышленных моделей. Разработчики не стали тратить на лицензии, используя, однако, реально существующие машины в качестве прототипов. В общей сложности, в игре будет более 70 видов транспортных средств, включая мотоциклы, 18-колесные тягачи и даже катеры. Как видите, игра все сильнее и сильнее тяготеет к GTA, несмотря на клятвенные заверения сотрудников **Reflections** в том, что они не желают идти по стопам **Rockstar**.

По ходу развития сюжета нам предстоит посетить Майами, Ниц-

цу и Стамбул. Узнать их можно будет с первого взгляда, но о стопроцентной аутентичности декораций, как в **The Getaway** (авторы которой, напомним, смоделировали самый настоящий Лондон), лучше сразу забыть — разработчики просто не ставили перед собой такой цели. Кроме чисто внешних различий, города отличаются друг от друга автопарком (само собой, в Майами будет намного больше дорогих машин, чем в Стамбуле) и поведением местных жителей. Иными словами, будьте готовы к тому, что, к примеру, во Флориде водители куда более дисциплинированы, чем в Турции, где правила для участников дорожного движения попросту не существуют. Размеры поселений должны быть вполне сравнимы с их реальными прототипами. Судите сами — в игре 35 тысяч зданий и 156 миль автодорог! Труднолюбивые сотрудники **Reflections** позавидовали бы даже авторы **GTA: Vice City** и **True Crime: Streets of Los Angeles**.

Главной бедой почти всех мультиплатформенных проектов является графика. Как правило, разработчики изначально создают игру под одну конкретную платформу, а затем производят портирование. Известно, что работа над версиями **DRIV3R** для



PlayStation 2 и Xbox ведется параллельно с учетом возможностей каждой из этих систем, но вот существует ли отдельная версия для PC — неизвестно. Не исключено, что нам достанется лишь лакированный порт с черно-зеленой приставки. Тем не менее видеоядр **DRIV3R** не вызывает особого отторжения, хотя некоторые моменты все же надо бы довести до ума (основные недостатки, как уже говорилось выше, лежат на совести моделлеров и художников по текстуре). Особенно сильно изъязы графики заметны на фоне бесподобных CG-роликов. Физическая модель на высоте, но и здесь не обошлось без условностей: хотя разрушения подвержены не только машины, но и большая часть предметов обстановки (заборы, ящики, мусорные баки и т.д.), моделирование повреждений далеко от эталона (см. приставочную **Burnout** — самую драйвовую аркадную гонку на сегодняшний день). При столкновениях с препятствиями у автомобилей бьются стекла, открывается капот, отлетают бамперы и двери, но корпус практически не деформируется. На взрывы возозможно смотреть без смеха — настолько они примитивны: машины аккуратно разлетаются на

Атака на всех медиа-фронтах



Как и в случае с большинством крупных блокбастеров последнего времени, создатели **DRIV3R** намерены превратить свой проект не просто в игру, популярную на всех основных платформах, а в бренд, широко известный даже за пределами игрового мира — в целую медиа-вселенную. Игра выйдет на PC, Xbox, PlayStation 2 (версию для GameCube отменили в прошлом году из-за небольшой популярности этой консоли) и даже на мобильных. Версия для сотовых телефонов появится уже после выхода **DRIV3R** на основных консолях, и, скорее всего, будет сильно упрощена. Премьера фильма по мотивам этой игры состоится не раньше 2005 года.

отдельные детали, словно игрушки, сделанные из конструктора "Лего". При этом кузов авто даже обугливается!



Скептический тон, заданный еще в начале статьи, не случаен. При всех своих достоинствах **DRIV3R** никак нельзя назвать безоговорочным прорывом. Видео-ролики, демонстрирующие фрагменты игрового процесса, безусловно, хороши, но ничего сногшибательного мы в них не нашли. Пешие эпизоды, по отзывам осведомленных людей, просто умоляют о доработке. Не стоит забывать также и о том, что два предыдущих проекта **Reflections** — **Driver 2** и **Stuntman** (вышли на PlayStation и PS2, соответственно) — не оправдали возложенных на них ожиданий. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Потенциально интересный проект рискует погаснуть из-за некоторых недоработок. Ситуацию, однако, могут спасти безупречный стиль и голливудские звезды, задействованные для озвучки. Кто победит — атмосфера или технология, мы узнаем этим летом.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

STAR WARS

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

Светлана Карачарова

E-MAIL: РВЕРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Дата выхода

Жанр: RPG Издатель: LucasArts Entertainment Разработчик: Obsidian Entertainment
Пожалуйста: Star Wars: Knights of the Old Republic Мультимедиа: Нет

Февраль 2005 года

www.lucasarts.com/games/siwkotor_sithlords

Хотите рецепт хитовой игры? Пожалуйста. Возьмите раскрученную кинолицензию, добавьте команду отличных разработчиков, не скупитесь на инвестиции и рекламу — и вы получите желаемое. Именно по этому рецепту в прошлом году LucasArts изготовила поразивший всю игровую общественность проект **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Получив массу всевозможных наград, отметившись на верхних строчках рейтингов игровых изданий по всему миру и (к слову) принеся своему издателю очень даже неплохой доход, **Star Wars: KotOR** после года победного шествия по экранам наших мониторов, пройденная вдоль и поперек, медленно и неохотно отходит на второй план, уступая место собственному сиквелу под названием **Knights of the Old Republic II: The Sith Lords**. Будет ли продолжение лучше или хуже оригинала, покажет время. А сейчас, в преддверии основного блюда, можно познакомиться с некоторыми вкусными подблюдностями. Итак...

Последний джедай Республики

История **The Sith Lords** начинается через пять лет после событий первой части. Республике дорого далась война Ревана и Малака. Дантуин лежит в руинах, а остатки Ордена Джедаев прячутся в каком-то заброшенном храме. Вы начинаете игру джедаем, сугубо положительной личностью, ветераном Мандалорианской войны. Но не спешите радоваться: джедай нам достается изгнанный. За что — история умалчивает, но факт налицо: не будет вам в самом начале ни меча лазерного, ни способностей соответствующих. Утешайтесь возможностью быть "последним джедаем, держащим в руках ключ к судьбе Галактики" (официальная, между прочим, формулировка от разработчиков). Кто-то захочет спасти эту самую Галактику, а кто-то пожелает прийти к финалу кровавадым ситским монстром — выбор темной либо светлой стороны Силы, как водится, за вами.

В начале игры в ряде роликов и диалогов будут подробно освещены все события первой части;

во время этих диалогов отвечайте на каверзные вопросы с умом, поскольку выбранные ответы окажут большое влияние на сюжет игры. Разработчики клянутся и боятся, что сюжетная линия сиквела будет ни на йоту не хуже оригинала, и обещают хромавшее в оригинале на обе ноги прохождение за темную сторону Силы довести до ума. В игре будет 7 миров (из знакомых по первой части — только полуразрушенный Дантуин), в каждом из которых нам предстоит впутаться в местные интриги и пройти десятки обязательных и не очень квестов.

Как и предполагалось, импорт главгероя из предыдущей части невозможен. Хитрые разработчики усадили Ревана в дальние дали и предлагают сгенерировать нового персонажа, используя несколько расширенный список вариаций его внешнего вида. Желая пройти процесс обучения с удивлением обнаружат себя в роли старого знакомого ТЗ-М4. Впрочем, те, кто и без того все знает и желает побыстрей окунуться непосредственно

в гущу событий, обучающие миссии смогут пропустить.

Наша первая высадка — на шахте, в поясе астероидов. Здесь мы встретим сразу двоих спутников из обещанных в игре десяти. Как и в оригинальной игре, вдесертотером погулять не придется — партия по-прежнему состоит из троих персонажей, включая нашего главгероя. Чтобы избежать ситуации, когда отряд формируется исключительно из джедаев (как получилось в первой части благодаря наличию у них неоспоримых преимуществ перед всеми остальными), в сиквеле все не джедаи будут обладать уникальными способностями, что, по идее, должно уравнивать шансы в бою.

За исключением уже упомянутого ТЗ-М4, некоторые знакомые по первой части персонажи хоть и будут присутствовать в игре, но присоединиться не пожелают. К счастью, у разработчиков не подлая рука (или не хватает времени?) лишить нас красавца-корабля, так что Ebon Hawk снова станет верным пристанищем для нашей разношерстной компании. Кстати, друзья иногда будут поки-



1 Джедай против терминаторов-убийц. Часть первая.

2 Удар световым мечом с разворотом — лучший способ убедить шакалов в их неправоте.

3 Без поддержки мощной артиллерии уничтожать роботов можно очень и очень долго.

4 Избивая особо гнусных врагов, джедаи предпочитают не мारать табельный меч.



дать нас для решения собственных проблем, а на некоторых планетах разрешат брать в партию временных помощников. Кто и когда захочет присоединиться к нашему отряду, зависит как от выбранного вами пола, так и от его общей склонности к темной или светлой стороне Силы. Поведение наших соратников также будет зависеть от принимаемых в процессе игры решений, так что, резко подбодрив или, наоборот, обозлившись, можно в одночасье лишиться половины отряда.

Что сиквел грядущий нам готовит

Сиквел — он и есть сиквел, поэтому каких-то значительных изменений в игровой механике не предвидится. Движок претерпит некоторые косметические изменения: более реалистичные эффекты освещения, погодные эффекты, чуть более качественная анимация. К слову, анимация атаки теперь будет зависеть от уровня умения героя орудовать различными железяками. Не то чтобы особое новшество, но — приятно. В бою также обещан усовершенствованный интерфейс, среди прочего позволяющий на ходу менять комплекты вооружения, и два быстрых слота для оружия.

Система навыков останется без изменений, хотя их применение будет расширено. Например, появится возможность не мучиться с отмычкой и взрывать некоторые особо непокорные двери с помощью мин. Нам обещают также несколько новых "сил", как то: Battle Meditation (да-да, та самая любимая игрушка Бастилы из первой части игры), Force Sight (ясновидение — теперь ваш взгляд пронзает стены и двери), Force Clairvoyance (судя по описанию, чистой воды "берсерк") и Dark Sider Rage (ситуация проясняется).

Самым значительным нововведением второй части станут, по-видимому, престиж-классы — по три для каждой стороны Силы. Приверженцы светлой стороны (Jedi Master, Jedi Watchman, Jedi Weapon Master) получат в основном бонусы к атаке и защите при помощи световых мечей, быстрое восстановление Силы и повышенные харизмы. Те же, кто выбрал темный путь (Sith Lord, Sith Marauder, Sith Assassin), научатся деморализовывать противника одним своим видом, а также применять классические ловушки наемных убийц: скрытность, смертельный удар и так далее. Планку ограничения уровня персонажа подняли до 30, и есть (не очень,

Кто есть ху

Новость о том, что BioWare, выпустившая первую часть серии **Star Wars: KotOR**, перепоручила разработку сиквела сторонней команде, мгновенно всколыхнула ярых поклонников игры и вызвала на Западе шквал негативных эмоций. Молодая компания **Obsidian**, ведущая сейчас работы над второй частью игры, действительно не успела еще как-либо зарекомендовать себя на игровом рынке, однако имя каждого из ее учредителей говорит само за себя. Основатель **Obsidian**, он же бывший президент **Black Isle Studios**, **Феррис Урхарт**, один из лучших игровых разработчиков последних лет, принимал участие в работе над всеми известными играми этой студии. После трагической кончины **Black Isle** несколько ее именитых сотрудников перешли в компанию **Урхарта** — среди них и ведущий дизайнер **KotOR II: Sith Lords** **Крис Авеллон**, который в свое время разрабатывал концепцию и занимался реализацией идеи великолепного **Planescape: Torment**. Также в актив разработчиков из **Obsidian** можно добавить работу над такими небезвестными сериями, как **Fallout**, **Baldur's Gate** и **Icewind Dale**. Так что можно не волноваться: судьба сиквела **Star Wars KotOR** — в надежных руках!

правда, большая) вероятность, что level cur и новсе отменят.

Многообещающе звучат высказывания разработчиков о модернизации системы алгебры брони и некоторых других игровых предметов. Все, что проходил первую часть **Star Wars: KotOR**, хорошо помнит, что к концу игры накапливался бесконечно длинный список никому не нужных вещей, которые и продать было жалко, и использовать негде. Во второй части практически любой такой предмет можно будет разобрать на запчасти и попробовать себя в роли инженера. Таким образом, хорошо развитый **Repair Skill** позволит, например, сотворить из нескольких не самых выдающихся видов брони одну весьма и весьма неплохую.

Что касается вооружения, то тут нас ждут сразу несколько приятных сюрпризов. Один из самых неожиданных: в игре появятся баузы. Не самое удобное оружие для замкнутых пространств космических станций, но при вылазках на поверхность наверняка пригодится. Визуально эффекты выстрелов из баузы производят неплохое впечатление, но все дело портит невысокая точность и — что удивительно! — не самый большой урон. Так что не спешите отказываться от любимого ла-

зерного меча, тем более что разработчики пошли навстречу игровой общественности и обещают их невиданное разнообразие всех форм и расцветок. Как и раньше, любой лазерный меч можно модифицировать в самое что ни на есть смертоносное оружие, которым натренированный герой умудрится не только наносить удары, но и блокировать выстрелы. Однако настоящее счастье постигнет лишь тех, кто, презрев все невзгоды и опасности, найдет свой собственный **lightsaber** — этот Эскалибур местного розлива обладает таким набором характеристик, что рядом с ним любая самодельная сабля покажется деревянной подделкой.

Разумеется, в игре останутся полюбившиеся многим встроенные мини-игры: карточная игра пазаак, скоростные гонки, стрельба из корабельных орудий и гладиаторские бои. Еще пятачок часов убойного геймплея из обещанных нам пятидесяти.

■ ■ ■

Итак, никаких серьезных изменений в игровом процессе **The Sith Lords** не предвидится. И это легко объяснимо: оригинальная игра, при всех ее мелких погрешностях, честно заслужила свои десять баллов. Так что разработчики идут по проторенной, но вполне оправданной дороге — шлифуют все, что не успели заламинировать к выходу первой части. Да, сиквел будет вторичен по существу, но его из многочисленной армии поклонников игры это остановит? Первый **KotOR** кончился слишком быстро... ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Сиквел лучшей RPG прошлого года, объект тайных воздыханий целой армии преданных фанатов — эта игра обречена на успех задолго до своего появления на свет.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%



THE WITCHER

Светлана Карачарова

E-MAIL: РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: RPG ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: CD Projekt ■ Дата выхода

Похожесть: Neverwinter Nights, Knights of the Old Republic ■ Мультиплеер: Без подробностей ■ Системные требования: Не объявлены

2005 год

www.thewitcher.com

Появившись более года назад, робкие ростки проекта под названием **The Witcher** остались практически незамеченными на бесконечной грядке культивируемых ролевых игр. Не слишком известный разработчик, домотканый движок, серые скриншоты и почти полное отсутствие информации однозначно не могли сделать игре хорошую рекламу. К счастью, товарищи из **CD Projekt** вовремя уяснили для себя законы Дарвина (выживает, как известно, сильнейший) и успешно обзавелись собственным селекционером, в роли которого выступила сама **BioWare**. Плоды сотрудничества по истечении всего 8 месяцев впечатляют. Гадкий утенок игровой индустрии медленно, но верно превращается... в «Ведьмака»! В настоящего ведьмака, мрачного и харизматичного героя нескольких весьма и весьма неплохих романов и повестей польского писателя **Анжея Сапковского**.

Глава первая

Если вы не знакомы с культовым циклом произведений о похождениях ведьмака Геральта, настоятельно советуем исправить

эту оплошность к моменту выхода **The Witcher**. Играть, не зная первоисточника, конечно, будет можно, но вы рискуете пропустить львиную долю удовольствия. Тот, кто прочитал (или перечитал) «Властелина колеи» перед походом в кинотеатр, прекрасно знает, как важно быть знакомым с оригиналом любого мира. А мир ведьмака по имени Геральт воистину увлекателен, и еще более увлекательно выглядят на его фоне обещания команды **CD Projekt** реализовать в игре все особенности литературной основы.

Фактически, мир **The Witcher** построен на стандартах средневековой фантазии со всеми приписанными жанру атрибутами меча и магии. Но вместе с тем, он не похож на волшебную сказку дедушки Толкина, где эльфы — однозначно хорошие, а орки — бескомпромиссно злые существа. Мир ведьмака более жесткий, более взрослый, с полным спектром серых оттенков, и потому более похожий на реальность. Так что будьте готовы к тому, что отыгрыш роли сугубо положительного (равно как и отрицательного) ге-

роя здесь вряд ли возможен. Друзья и враги также не сразу раскроют вам свою истинную сущность. Хотя у такого существования, как ведьмак, врагов однозначно будет больше, нежели друзей.

Действие игры разворачивается через несколько лет после окончания событий последней книги серии, а играть нам доведется совсем молоденьким ведьмаком (ведьмачкой), который имеет к Геральту весьма опосредованное отношение — они принадлежат к одному ордену. Главгерой, только что успешно прошедший курс мутаций, прибывает в секретное убежище ведьмаков всех стран и народов — полуразрушенный древний замок Кэр Морхен, и крепость немедленно подвергается нападению. Шпионскую акцию по выяснению сущности нападавших и их истинных целей, как водится, поручат нам.

Глава вторая

Какое счастье, что ребята из **CD Projekt** не уявили в геройском порыве совершенствования своего собственного движка и разумно приобрели у **BioWare** ли-

цензию на **Aurora Engine**, на котором, напомним, был выпущен всем известный **Neverwinter Nights**. Теперь разглядывать картинку на официальном сайте игры — одно сплошное удовольствие. Захватывающие дух пререндеренные трехмерные пейзажи, качественная анимация фигур и лиц персонажей — все на месте. Для реалистичной анимации боев старательные польские парни наняли мастера боевых искусств, который разрабатывает серии ударов и комбинаций, а при помощи технологии motion capture все они становятся доступны нашему ведьмаку.

Сама игровая механика ведения боя несет в себе несколько интересных (хотя и не самых оригинальных) идей. Первоначально у игрока будет 3 слота для различных ударов, и из них с легкостью можно соорудить комбо. Если все сделать правильно, игрок будет вознагражден феерическим заключительным ударом и увеличенной порцией опыта, а камера покажет во всех подробностях последние секунды жизни его неудачливого оппонента. Не



1 Для чего во вселенной Ведьмака устанавливают решетки посреди комнат, нам еще предстоит выяснить.

2 Ну, командир, завод!

3 Назвался ведьмаком — полезай, соответственно, в склеп.

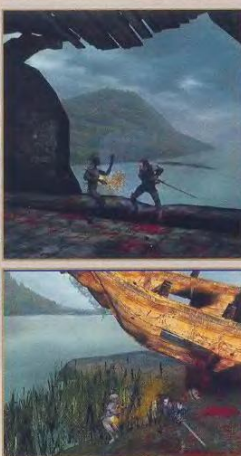
4 Двое на одного? Без шансов, господа нежить.

Все о Геральте



Ведьмак по имени Геральт впервые появился в 1986 г. на страницах одноименной повести. Дебют был весьма успешен, и в 1990 г. была издана вторая книга, состоящая из 7 повестей под общим названием «**Последнее желание**». Ее тираж разошелся в считанные дни, а историю про ведьмака мгновенно превратились в эталон польского фэнтези. Цикл рассказов завершился в 1992 г. с выходом третьей книги, объединяющей еще шесть рассказов, — «**Меч предназначения**». В 1994 г. Сапковский начал пятитомную сагу, сквозной линией которой стала история жизни ведьмака Геральта и Йеннифер: 1994 г. — «**Кровь эльфов**», 1995 г. — «**Время презрения**», 1996 г. — «**Крещение огнем**», 1997 г. — «**Башня ласточки**», 1999 г. — «**Владычица озера**».

Этот цикл принес Сапковскому мировую известность и несколько престижных премий, был переведен практически на все европейские языки и успешно выдержал несколько переизданий (в том числе и в России).



вдаваясь в подробности, разработчики называют три основных боевых стиля: «атакующий» (два меча), «оборонительный» (меч и щит) и «балансируемый» (холодное оружие плюс магия).

При всей очевидной нацеленности на реализацию красивых и зрелищных боев, The Witcher не должен превратиться в обычную «дьяболообразную» аркаду. Новый движок, как это ни странно, дал шикарный толчок к активной разработке ролевой составляющей проекта, поскольку освободил измученных разработчиков от нескончаемой модернизации пламенного мотора собственного производства. Так что можно рассчитывать, что в игре будут реализованы все обязательные атрибуты хорошей РПГ: несколько концовок, множество побочных квестов с несколькими вариантами решений и сотни NPC (правда, присоединятся они не будут, ведьмак — птица гордая и гуляет сам по себе). Учет также и тот немаловажный факт, что вся команда разработчиков The Witcher — сплошь фанаты *Fallout* и *Neverwinter Nights* (ну и Сапковского, разуме-

ется), так что ждем и надеемся на захватывающий сюжет и продуманные неглупые диалоги.

Немного настораживает аске-тичность создателей игры в отношении главного героя. По нашим агентурным данным, у ведьмака будет всего 4 базовых характеристики: сила, ловкость, выносливость, живучесть. Про умения пока ничего не известно, кроме туманного намека, что они будут. Точно так же разработчики не говорят ни слова про систему перков. Наверняка, горестный вздох многих вызовет тот факт, что магических вещей и артефактов в игре будет очень немного, как, собственно, и положено во всяком уважающем себя фэнтезийном мире. Но и в простенькой кожаной куртке со ржавой железой в руках наш герой, по истечении определенного времени, будет представлять собой грозную силу, а чем дальше, тем грознее — ибо level сир пока не входит в планы разработчиков.

Продолжение следует

Собственно, на этом все рас-скрещенные на данный момент

сведения об игре заканчиваются, остаются только слухи, домыслы и предчувствия. И что-то мне подсказывает, что проект The Witcher не окажется пустышкой, от которой много ждали и получили в итоге пшик. В первую очередь этому, конечно, способствует гордое имя BioWare, которая не только поделилась с ребятами из CD Projekt отличным движком, но и приютила их детище на своем собственном стенде на проходившей недавно Е3. Показанный на выставке ролик и концепт-арт The Witcher весьма приглянулись западной публике, и на всех крупнейших игровых порталах моментально появились первые и весьма лестные для игры отзывы.

Ну и последняя ложка меда для всех истинных ролевиков: игра будет выпущена исключительно на платформе PC, версии для X-Box, PS2 и прочая не запланированы. Что, согласитесь, дает нам лишний шанс получить качественную РПГ, а не кроссплатформенный фантзинг с элементами бессвязных и бесполезных разговоров. Будем ждать? ■

Ведьмаки



Орден ведьмаков — тысячелетия назад сформировавшееся братство защитников людей от различной нежити. Члены этой организации — сплошь выходцы из бедных семей, попавшие к ведьмакам детьми и подвергшиеся, как сейчас принято говорить, направленной мутации с помощью специальных зелий. В результате этой мутации, а также немереной

тренировки, ведьмак превращался в идеальную боевую машину, обладающую качествами, пугающими средневекового обывателя. Несмотря на то, что польза от ведьмаков была очевидной, их боялись чуть ли не больше той нечисти, от которой они призваны были защищать. Впрочем, ведьмакам такой страшноватый ореол был только на руку: с простоплюдинами они вели дела редко, предпочитая решать проблемы богатых магов или, на худой конец, обедневших королей. За полцарства и руку принцессы впридачу, конечно, — корпоративная этика ведьмаческого ордена не позволяла ведьмаку заниматься благотворительностью ни под каким видом.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Мир культовых романов Анджея Сапковского из литературного медленного, но верно становится интерактивным — встречайте «Ведьмака» на PC!

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

50%

NHL 2005

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: Спортивный симулятор ■ Издатель: EA Sports ■
Разработчик: EA Sports ■ Похожесть: NHL 2003 ■ Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть

Осень 2004 года

www.easports.com



Если вы следите за событиями в NHL, то наверняка знаете, что в этом году истекает срок действия коллективного соглашения между руководством лиги и профсоюзом игроков NHL — NHLPA (NHL Players' Association). В самом факте окончания договора не было бы ничего страшного, если бы не одно "но" — NHL и NHLPA до сих пор не пришли к компромиссу по поводу подписания нового соглашения. Не вдаваясь в подробности, заметим, что главная причина для разногласий — вопрос о зарплатах игроков: руководство лиги настаивает на введении "потолка" зарплат, мотивируя это тем, что подавляющее большинство клубов несет катастрофические убытки, что поставило лигу на грань банкротства. Профсоюз, в свою очередь, и слышать ничего не хочет о сокращении зарплат. Подобные принципиальные нестыковки чреватые локаутом — то есть полным или частичным пропуском предстоящего сезона. Одним словом, каким будет сезон 2004–2005 и будет ли он вообще, сказать пока невозможно. Достоверно известно только одно — любители хок-

кейных симуляторов от EA Sports могут спать спокойно: вне зависимости от событий в настоящей лиге, очередная версия лучшего хоккейного симулятора всех времен и народов — NHL 2005 — будет ждать своих поклонников на прилавках магазинов, как обычно, уже в сентябре–октябре.

Работа над ошибками

Недостатки во всех без исключения спортивных симуляторах становятся видны лишь через несколько месяцев непрерывных игр, когда число забитых голов, заброшенных шайб или мячей зашкаливает за тысячу. Разумеется, вопиющие недоработки и нагло выпирающие баги видны даже невооруженным глазом, но подавляющее большинство ошибок и недоделок выплывает на свет божий далеко не сразу. Не стала исключением из этого правила и NHL 2004, не станет, вероятно, и ее преемница — NHL 2005. Отличительной чертой работы EA Sports всегда являлась налаженная обратная связь с игроками, поэтому прежде всего мы воспом-

ним главные недоработки NHL 2004 и посмотрим, как разработчики планируют их устранить.

Одним из самых шикарных нововведений в NHL 2004 стала более жесткая и правдоподобная игра в защите: средняя зона наконец-то перестала выполнять роль проходного двора, закончилась эра мгновенных и совершенно безнаказанных проходов вдоль борта, уменьшилось число забиваемых ван-таймеров и в противовес этому возросло количество голов с добивания. Однако усиление защиты повлекло за собой ряд неприятных последствий. Игра стала неестественно жесткой и грубой: самый распространенный способ отбора шайбы в NHL 2004 — максимально brutalный боди-чек. Что еще хуже, убоявшись непробиваемой защиты, разработчики ощутили "ослабили" вратарей, в результате чего голкиперы в NHL 2004 стали пропускать голы после совершенно безобидных бросков. Это безобразие, вне всякого сомнения, нужно было ликвидировать в первую очередь, для чего даже была придумана новая концепция — Create

Open Ice. Смысл этого словосочетания заключается в более цивилизованных действиях защиты, управляемой AI, — теперь грамотное позиционирование защитников и работа клюшкой будут иметь не меньшее значение, чем силовая игра. Еще большую роль приобретет борьба вдоль бортов — к уже реализованным задержкам и толчкам на борт прибавятся новые защитные приемы и комбинации. Атакующий AI также доводится до ума — отныне ваши компьютерные оппоненты будут осмысленно выбирать позиции для приема паса, а также научатся блокировать обзор вратаря противника в момент броска.

И вот тут-то на арену выходит доселе невиданное в серии NHL нововведение — Open Ice Control. Теперь, владея шайбой, можно будет переключиться на свободного игрока, чтобы, к примеру, уйти в отрыв и открыться для паса, закрыть вратарю обзор или выбрать выгодную позицию для доработки шайбы и добивания. Для этого в любой момент, когда мы управляем игроком без шайбы, мы можем либо запросить пас,



- 1 Модели лиц в NHL 2005 — главный предмет гордости EA Sports в этом году.
- 2 Персонализированная анимация подразумевает и уникальные финты у звезд NHL.
- 3 Как и раньше — для того, чтобы выйти на такую позицию для броска, придется изрядно попотеть.
- 4 Пока ваш напарник обрабатывает шайбу, можно уйти в отрыв и открыться для удачного паса.



либо «заказать» бросок по воротам противника. Переоценить это новшество решительно невозможно, так как Open Ice Control в несколько раз увеличивает число возможных тактических комбинаций, причем не только в наступлении, но и в обороне — при атаке «вражеского» игрока с шайбой тоже можно будет вызвать подмогу, что удваивает ваши шансы на отбор и контратаку.

Фигурное катание

Огромные усилия EA Sports затрачены на доработку управления и анимации, которые в первую очередь затронут важнейший элемент игры — катание. В прошлом году невозможность включить режим катания задом многих доводила до бешенства. В NHL 2005 эта проблема будет решена — AI сам будет выбирать нужный режим, исходя из положения игрока соперника, положения вашего игрока и его скорости. Что еще более важно — в модель катания наконец-то добавят скольжение: как только игрок достигнет максимальной скорости (без использования speed burst), он перейдет в режим скольжения, что, по задумке, должно улучшить его управляемость. Еще больший оптимизм вселяет обещание уве-

личить число фаз анимации и персонализировать ее, исходя из характеристик игроков: быстрые форварды будут рассекать поле совсем не так, как тяжеловесы, бросок снайпера будет отличаться от пушечного выстрела защитника-мазилы, а легкий хип-чек малогабаритного игрока не сможет сравниться с сокрушающим бодик-чемком голмила. Но и это еще не все — игроки-звезды обретут уникальную анимацию, которая будет отражать их неповторимый стиль игры: особые финты, варианты обводки — одним словом, то, что выделяет их из массы рядовых хоккеистов. Предупреждая возможные вопросы, замечу, что продвинутую анимацию получат и вратари. Кстати, теперь два принципиально разных голкиперских стиля — stand-up и butterfly — будут не только прописаны в параметрах игроков, но и четко различимы визуально. Более того — знание того, в каком стиле играет вратарь противника, будет иметь решающее значение при атаке: одним лучше попытаться забить низом, другим — под перекладину.

Примечательно и то, что стиль игры хоккеистов будет меняться со временем — ведь он базируется на характеристиках, которые от сезона к сезону могут как ухуд-



шаться, стать и улучшаться. К примеру, стареющий форвард неизбежно потеряет в скоростных и разгонных характеристиках, зато будет компенсировать этот недостаток более грамотной игрой в пас или лучшим выбором позиции.

Ложка бизнеса в море хоккея

Не секрет, что новоявленный режим «Династии» стал одним из самых больших разочарований в спортивных симуляторах EA прошлого года. Споры нет — задумка была отличной, но подкачала реализация. Хоккейная «Династия», хоть и получилась удачнее аналогичного режима в FIFA и NBA, также имела ряд существенных недостатков и багов (например, заоблачные зарплаты игроков — вплоть до \$24 млн: к 2012 году).

Главное отличие новой «Династии» заключается в еще большем обилии информации и рычагов управления. Например, разработчики обещают снабдить игрока КПК, на котором будет храниться информация, получаемая от скаутов, помощников и владельцев команды. Игроки отныне не являются бессловесными дублонами — они будут регулярно общаться с вами, высказывая свое мнение о развитии клуба, запрашивать дополнительное игровое время и так далее. Но самое главное — теперь владельцы клуба будут ставить перед вами вполне конкретные задачи: сокращение платежной ведомости или, скажем, выход в плей-офф или финал. Причем невыполнение заданий владель-

цев чревато досрочным завершением карьеры — вас попросят могут уволить за несоответствие занимаемой должности.



Напоследок — несколько слов о прекрасном: о графике. Достоверно известно, что NHL 2005 будет использовать тот же графический движок, что и ее предшественница, в чем можно удостовериться, взглянув на окрестные скриншоты. Тем не менее и здесь не обошлось без улучшений. Невооруженным глазом заметны прекрасные модели лиц — без преувеличения, лучше за всю историю серии. Помимо этого разработчики обещают увеличить детализацию моделей игроков и доработать эффекты освещения, однако на серьезные инновации рассчитывать не стоит — залогом успеха NHL всегда были низкие системные требования и высокая производительность на консолях.

Помимо тех новшеств, о которых мы сегодня рассказывали, а также целого ряда мелочей и тонкостей, для описания которых просто не хватило места, разработчики с улыбкой на устах упоминают еще о паре-другой секретных бонусов, которые, по их словам, приведут в восторг любого фаната серии NHL. В любом случае, уже имеющейся информации вполне достаточно для того, чтобы сделать единственно правильный вывод: новая NHL станет настоящим подарком для всех любителей виртуального хоккея. Осталось лишь дожидаться начала сезона NHL 2005, который, по старой традиции, стартует в конце сентября. ■

Через тернии к Кубку

Сезон 2003–2004 преподнес всем хоккейным болельщикам немало сюрпризов, главный из которых заключается в том, что впервые в истории лиги кубок Стэнли завоевала команда, ранее не поднимавшаяся в плей-офф выше полуфинала конференции, — Тампа-Бэй Лайтнинг. Отрадно, что ключевую роль в победе «Тампы», которая всего два года назад считалась безнадежным аутсайдером, сыграли наши хоккеисты: российский вратарь Николай Хабибулин, который будет представлять сборную России на Кубке Мира, и украинский форвард Руслан Федотенко, забросивший 12 шайб в плей-офф, в том числе и победную шайбу в решающем седьмом матче финала. К слову, Николай стал первым российским вратарем-обладателем Кубка, а Руслан, в свою очередь, — первым украинским хоккеистом, поднимавшим над головой заветную «чашку» лорда Стэнли. Надеемся, эти события не пройдут мимо разработчиков из EA Sports.



вратарь Николай Хабибулин, который будет представлять сборную России на Кубке Мира, и украинский форвард Руслан Федотенко, забросивший 12 шайб в плей-офф, в том числе и победную шайбу в решающем седьмом матче финала. К слову, Николай стал первым российским вратарем-обладателем Кубка, а Руслан, в свою очередь, — первым украинским хоккеистом, поднимавшим над головой заветную «чашку» лорда Стэнли. Надеемся, эти события не пройдут мимо разработчиков из EA Sports.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Революционное нововведение Open Ice Control, персонализация игроков и улучшенная анимация делают NHL 2005 самым ожидаемым спортивным проектом осени.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

85%

RS RULEZ&SUXX В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Нынешний "Центр внимания" получился больше, чем обычно, так как у нас на руках появилось море информации о самых что ни на есть потенциальных хитах.

В первом шеллоне идут два потенциальных блокбастера, которые несколько обделены народным вниманием. Это специфическая RPG **Freedom Force vs. the Third Reich**, возведенная на культурном фундаменте трешевых комиксов, и очередное продолжение гордости отечественного игропрома, симулятора водителя грузовика, "Дальнобойщики 3" от SoftLab-NSK.

В основном составе нынешнего выпуска идут настоящие блокбастеры, которые мы самолично пробовали на зуб в Лос-Анджелесе. Монструозный онлайн-экшен **Battlefield 2**, как вы понимаете, обречен на успех по определению. За ним следует еще один ЕЗ-эксклюзив о крайне любопытном проекте **Full Spectrum Warrior**, который, при пристальном рассмотрении, оказался натуральным хитом. Наконец, завершают эту троицу наши ощущения от игры в роскошную демо-версию грядущего **Ground Control II: Operation Exodus**. Эту игру настоятельно не рекомендуется пропускать всем любителям RTS и ценителям потрясающей графики.

Олег Ставицкий, редактор

Freedom Force vs. the Third Reich

Игорь Варнавский

Жанр: RPG/Стратегия ■ Издатель: Irrational Games ■ Разработчик: Irrational Games ■ Похожесть: Freedom Force ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Осень 2004 года ■ Системные требования: Не объявлены ■ Сайт игры: www.myfreedomforce.com/index_02.html

Комиксы принято считать типично американским изобретением. Они могли появиться только там, в колыбели общества массового потребления, на родине супермаркетов и фастфудов. Несмотря на явную неприязнь со стороны ортодоксальных интеллектуалов, называющих их "суррогатом литературы" и "культурологическими помоями", комиксы быстро стали массовым явлением, так или иначе затрагивающим почти все стороны жизни людей.

Разумеется, столь популярная тема не осталась без внимания воротил игровой индустрии: разработчики регулярно потянут нас играми по комикс-лицензиям. Увы, качество всех этих "игроизаций" почти всегда оставляет желать лучшего. Причиной тому является странная психология большинства создателей, которые считают, что

одно только присутствие в их проекте Спайдермена или Бэтмена заставит геймеров продать душу ради коробки с их игрой.

Совершенно иным путем пошла **Irrational Games**. Эта компания не стала тратить на многочисленные лицензии, а создала качественную игру со своими собственными героями, которые, впрочем, ничем не уступали своим дорогостоящим аналогам. Этот проект назывался **Freedom Force**.

Свободу разработчикам!

Создание сиквела — задача не из легких. С одной стороны, надо угодить преданным фанам, которые поднимают страшный крик при внесении сколько-нибудь значительных изменений в концепцию игры. С другой — насаждает издатель, у которого, как правило,



Физическая модель Freedom Force vs. the Third Reich уступает только "Операции Silent Storm".

СаМОделкинм на заметку



многомиллионные лицензии.

Вместо того чтобы довольствоваться набившими оскомину спайдерменами с бэтменами, любой игрок, обладающий более-менее прямыми конечностями, сможет смоделировать своего персонажа самостоятельно. Разработчики постарались сделать редактор как можно более интуитивным и простым в обращении. Более того, создавать персонажей самому вовсе не обязательно — многочисленные фэн-сайты давно объявили, что важнейшим из искусств для них является ежедневное моделирование собственных супергероев.

Редактор уровней и моделей во **Freedom Force vs. the Third Reich** является предметом отдельного разговора. Как мы уже говорили, в игре не будет героев из широко известных комиксов — разработчики решили пойти своим путем и не тратить на



Есть все основания полагать, что к концу драки от этого самолета останутся только рожки да ножки.



Справятся ли наши герои с новыми врагами? Об этом мы узнаем в следующей игре! Оставайтесь с нами!

имеются собственные представления о том, в каком направлении должен эволюционировать проект. Зная это, Irrational Games приняла трудное, но, возможно, единственное правильное решение: издавать **Freedom Force vs. the Third Reich** самостоятельно. Только так, по мнению **Кена Левайна**, главы компании, они смогут воплотить в игре все свои задумки.

Со времени нашего последнего пребывания в Patriot City многое изменилось. На этот раз команда Freedom Force отправляется при помощи машины времени в прошлое, 40-е годы двадцатого века.

Битвы за спасение человечества будут разворачиваться на фронтах Второй мировой войны, в некоем подземном мире, где нам предстоит столкнуться с новой расой, и даже в параллельном измерении. Так как сороковые годы, в силу известных причин, были не самым приятным и жизнерадостным десятилетием в истории человечества, WWII-этапы выполнены в темной, мрачной цветовой гамме. Особенно ярко и позитивно на их фоне смотрятся "шестидесятичские" декорации.

Ролевая система не изменилась. Character points (очки, которые выдаются по достижении каждого уровня), как и прежде, расходуются на прокачку умений и приобретение дополнительных спецспособностей (среди новых приемов замечены Dancing Dead, Aztec Mercy и Whirlwind Tour), а prestige points идут на найм новых героев в команду.

Герои нового времени подобраны с учетом исторических реалий. Стан супостатов пополнился новыми личностями с колоритными именами Blitzkrieg, Fortissimo, Red Sun и Red October. В ряды Freedom Force влились: "любвеобильный англичанин" (официальная характеристика от Irrational Games, между прочим) Black Jack, "обольстительная французка" TriColour, товарищ с замозгильным именем Tombstone (по некоторым данным — мар), влюбленный в небо Sky King и другие, не менее яркие персонажи. Злодеи из Axis of Evil, которые попили немало крови игроков в первой части, на сей раз будут задействованы лишь на подтанцовках.

Алгоритмы, отвечающие за искусственный интеллект, были серьезно переработаны. Если помните, в первой части бойцы, оставленные без присмотра, вели себя как беспомощные дети, с которыми игроку регулярно приходилось нянчиться. Отныне подчиненные способны принимать осмысленные решения даже в сложных ситуациях, благодаря чему микроменеджмент, наконец, сведен к



минимуму, и мы сможем сконцентрироваться на управлении ключевым персонажем.

Суть геймплея осталась прежней. Выбрав четверку героев, высаживаемся в заданном месте и чеховистим противников до их полной аннигиляции. В ход при этом идут любые подручные средства (автомобили, крышки от канализационных люков, фонарные столбы, бочки, гигантские молоты и так далее), а использование мощных спецумений, которыми наделен каждый герой, превращает даже незначительную стычку в мини-армагеддон.

Нелинейной игра так и не стала, хотя выбор того или иного героя на ключевую роль все же имеет какое-то значение. Какое именно — пока непонятно.



Одним из самых слабых моментов Freedom Force была графика. Тогда большинство игроков закрыло на это глаза ввиду того, что у игры было множество других достоинств. Во второй раз подобный фокус может не сработать. Freedom Force vs. the Third Reich сделала в графическом плане шаг вперед, однако назвать этот шаг значительным язык не поворачивается. По сравнению с тем, как игра выглядела прежде, прогресс, конечно, налицо, но по нынешним меркам проект смотрится не слишком убедительно. Причиной тому, конечно же, является навороченная физическая модель, которая, как и раньше, предъявляет серьезные требования к системным ресурсам.

В сущности, игра строится по проверенной схеме "все то же самое, но только больше и лучше". Все нововведения носят чисто косметический характер. Freedom Force vs. the Third Reich — это, скорее, самостоятельный проект, который создается по принципу **Grand Theft Auto: Vice City** или **Worms: Armageddon**, но никак не полноценный сиквел.



Крупные планы демонстрируют все недостатки движка.

героям тоже нужно

выглядеть качественно

цифровые фотоаппараты
AIRTEK

от 50 до 150\$
цены действительны
до февраля 2004



"Мастер Компьютер XXI"

784-63-53 / 785-38-95

"Электрон сервис"

424-78-21 / 231-49-38

"Цифровые технологии"

937-42-79

"Остров технологий"

789-67-97

"Альт Телеком"

258-00-42

"Санрайз"

956-12-25

"Корвет"

369-06-94

"Систек"

781-23-84

"КИТ"

389-44-27

Pocet Cam 3200

тип сенсора CMOS 2 Mpix,
разрешение: до 2048x1536,
память: 32 Mb,
LCD TFT цветной дисплей 1,5",
внешняя память SD/MMC Card,
вспышка, интерфейс USB,
питание 2x1,5V AAA

Дальнобойщики 3

Игорь Варнавский

Жанр: Симулятор ■ Издатель: 1C ■ Разработчик: SoftLab-NSK ■ Похожесть: "Дальнобойщики", Big Mutha Truckers, Hard Truck: 18 Wheels of Steel ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: 2004 год ■ Системные требования: Не объявлены ■ Сайт игры: www.int.games.1c.ru/rig_n_roll

Выход "Дальнобойщиков" в 1998 году стал событием национального масштаба. Выяснилось, что наши разработчики умеют делать не только "национальные" квесты и не слишком удачные клоны **Diablo**, но и игры мирового уровня, игры-первооткрыватели. Конечно, у первых "Дальнобойщиков" было море недостатков — графика оставляла желать много лучшего, а о долгожданной свободе пришлось мечтать вплоть до выхода второй части, но факт остается фактом: имидж российской игровой индустрии после этого проекта изменился кардинально.

Появление продолжений было

предопределено. Больше, лучше, красивее, продуманнее — такими были "Дальнобойщики 2". Такими же будут "Дальнобойщики 3".

Гуд бай, Раша!

Решение разработчиков перенести действие игры из Сибири в Калифорнию сразу вызвало массу споров. "Высоченные небоскребы, запыленные солнцем хайвеи, Тихий океан, Los Angeles Convention Center (традиционное место проведения E3) — все это, конечно, хорошо, но неужели мы больше не увидим российских дорог?" — на этот вопрос труженикам SoftLab-NSK пришлось отвечать не раз и

не два. Так чем же все-таки обусловлено такое решение?

Ответ прост: разработчики решили создать новый проект, не похожий на первые две части "Дальнобойщиков". Солнечная Калифорния оказалась авторам идеальной заменой русским бездорожьям — трудно найти более живописное место со столь разнообразным ландшафтом.

К вопросу моделирования калифорнийских просторов разработчики подходят очень серьезно. Разумеется, утрамбовать в игру весь штат (а ведь будет еще и Кузнецк Невады!) нереально. Пришлось пойти на кое-какие уступки: 6000 км реально существующих дорог ужали до 600 км (часами пилить по бесконечной трассе, уныло созерцая окрестности, согласитесь, мало кому понравится), а не слишком живописные местечки попросту вырезали.

Для правдоподобного воссоздания тамошних пейзажей авторам пришлось немало поездить по Калифорнии, снимая на видеоленку и фотографируя все сколько-нибудь значимые районы. Посильную помощь им оказали и американские поклонники игры, с которыми софтверщики вели интенсивную переписку. Результат этого романа в письмах налицо: Калифорния в "Дальнобойщиках 3" узнаваема с первого взгляда.

Впрочем, дотошное моделирование окружающего мира вряд ли обеспечит успех игры (хотя многие американцы должны на это купиться — уже на E3 все обратили внимание на транспортную развязку, проходящую прямо над LA Convention Center). Куда важнее тщательно проработанный геймплей.

Игра объединяет под одной крышей симулятор дальнобойщика, менеджера транспортной компании и гонщика. Каждый может выбрать интересующее его направление и сосредоточиться на нем. Особо продвинутые игроки смогут сочетать предложенные им роли как заблагорассудится. Конечную цель (захват рынка, "открытие" новых машин и тому подобные радости) выбирает сам геймер. Пройти игру можно, вообще не занимаясь экономикой или, наоборот, практически не выходя из офиса компании.

Иными словами, пьяная свобода, за которую широкие народные массы так любили предыдущую часть игры, сохранится. Однако сотворить самодостаточный, не надоедающий виртуальный ми-

рок не сумел еще никто. Рано или поздно геймер попробует все заложенные в игре возможности, и после этого заняться ему обычно становится нечем. Скажите честно, сколько НЕ-сюжетных квестов вы выполнили во **Freelancer**? Да что там **Freelancer**, за примерами далеко ходить не надо: в "Дальнобойщиках 2" после перехода под контроль игрока 51-го процента рынка делать, по большому счету, становилось нечего.

Именно поэтому в "Дальнобойщиках 3" (впервые в истории серии) появится нормальный сюжет. Подобности не разглашаю, однако софтвершцы обещают, что крепкая история и живущий по своим законам игровой мир будут существовать в гармонии друг с другом. Нечто подобное мы уже видели в космических симуляторах серии **X (Beyond the Frontier, X-Tension, X2: The Threat)**, где, если помните, проходили все игровые миссии было совершенно необязательно.

Взаимоотношения с другими персонажами (а у каждого из них свой характер, свои достоинства и недостатки) напрямую влияют на ваш бизнес. Нахамили заказчику? Что ж, можете попрощаться с надеждами на дальнейшее сотрудничество с ним. Поссорились с бандитом — неприятности гарантированы (хотя если вы за рулем грузовика, то неприятности ждут скорее его, чем вас). Таким образом, накал страстей обещает быть нешуточным.

Шоферские будни

Немало внимания уделено деталям, о которых обыватель, не обладающий опытом вождения машины, не подозревает. Небольшой пример.

Пустыня. Температура +47 по Цельсию. Прямая как стрела дорога уходит за горизонт. А грузовик почему-то все время увеличивает скорость. Через некоторое время 60-тонная машина мчится со скоростью гоночного болида. Оказывается, уклон здесь более чем приличный, хотя глазом, как ни странно, его не видно. За крутыми извилистыми спуском между двумя скалами внезапно обнаруживается поворот. Колески сгорают за пять минут... Вывод: нужно было учить английский (даже в русской версии надписи не будут переводиться) и читать предупреждения для дальнобойщиков на огромных транспарантах.

И таких моментов в игре очень много. Знаете ли вы, например, как



После выхода "Дальнобойщиков 3" многие забудут о существовании Вайс- и Либберти-сити.



Кабины отныне полностью трехмерны.



Починка помятого радиатора влетит неосторожному водителю в круглую сумму.

сплит дорогах после дождя в солнечную погоду? А как непослушная машина на обледенелых дорогах Сьерра-Леоне (Калифорния находится в гористой местности)?.. После прохождения "Дальнобойщиков 3" большинству игроков можно будет смело сдавать экзамены на права категории С — полученного опыта хватит с лихвой. В том числе и опыта... давать взятки сотрудникам дорожной полиции. Только вот задобрить американского копа "поддачкой" не так уж просто.

Сколько бы ни была хороша экономическая модель, сколь хорошо бы ни были проработаны NPC, для значительной части поклонников игры "Дальнобойщики" всегда были прежде всего единственным реалистичным симулятором грузовиков.

В "Дальнобойщиках 3" ожидается более ста автомобилей (с учетом всевозможных раскрасок). Марки машин выбирались исходя из их популярности на американском рынке. Полный список грузовиков еще не утвержден — идут интенсивные переговоры с фирмами-производителями, но знаменитый **Mack**, мечта всех американских водителей, в "Дальнобойщиках 3" будет обязательно. Причины столь нежной любви американского населения именно к этой модели (далеко не новой, кстати) до конца неясны, однако же выпускать игру в США и не включить в нее "Мак" — преступление.

Особого упоминания заслуживает физическая модель автомобилей, достоверная проработка которой под силу лишь очень опытным командам. В "Дальнобойщиках 2" были некоторые проблемы с поведением авто, поэтому в третьей части была полностью пе-

реработана физика. Скажем, серьезным изменениям подверглась модель повреждений. Поборники реализма останутся довольны — деформация машины зависит от множества условий: скорость авто, прочность конструкции, направление удара и прочие условия влияют на наносимый грузовику ущерб самым непосредственным образом. Отдельные детали обладают собственными показателями прочности: сварочные швы, к примеру, при сильном воздействии могут разойтись, в то время как двигатель при столкновении, напротив, остановит дальнейшее разрушение конструкции.

Графический движок также подвергся тотальной перелопатке, как, впрочем, и средства моделирования игрового мира. И этот процесс еще не закончен. На данный момент графика "Дальнобойщиков 3" представляет собой до-



Мы не знаем, вставит ли "Софтлаб" в игру аутентичные выражения водителей, но здесь явно уместна фраза "Командир, подвинься!".



Разработчики обещают смоделировать на дорогах Калифорнии самую что ни на есть настоящую жизнь.

вольно странное зрелище: превосходно отрисованные грузовики разезжают по совершенно стерильным городам и весям (пешеходов и прочие автомобили еще не завезли), высокодетализированные текстуры перемежаются жуткими "джипегами"... Причина понятна — сейчас проект готов от силы на 60-70%, и итоговая картина будет разительно отличаться от того, что вы видите на скриншотах. Особое внимание уделяется моделированию машин: каждая из них состоит из двадцати тысяч (!) полигонов, а количество мелких деталей не поддается исчислению. Кабины, кстати, отныне полностью трехмерны — при желании можно будет заглянуть даже в сплинер (отсек для отдыха).

■ ■ ■

SoftLab-NSK удалось почти невозможно: они сотворили успешный российский игросериал

(а их у нас раз-два и обчелся — "Дальнобойщики", "Корсары", "Аллоды" и... неужели все?), причем каждая последующая их игра поднимает планку качества все выше и выше. Если третья часть не подкачает и выдержит сравнение со своими предшественниками, в появлении "Дальнобойщиков 4" можно будет не сомневаться.

www.1soft.ru

интернет-магазин
доставка по России

Более 2500 лицензионных CD!
Подробные описания!



ИГРЫ

МУЛЬТИМЕДИА



ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ



ФИЛЬМЫ MPEG4



Большинство дисков
от 60 до 100 руб.

а также программы 1С
и тысячи Аудио CD

www.1soft.ru

Battlefield 2

Матвей Кумби

Жанр: Action ■ Издатель: Electronic Arts ■ Разработчик: Digital Illusions ■ Похожесть: Battlefield 1942 ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: 2005 год ■ Системные требования: Не определены ■ Сайт игры: www.ea.com/games/redesign/games/pocd/bf2/home.jsp

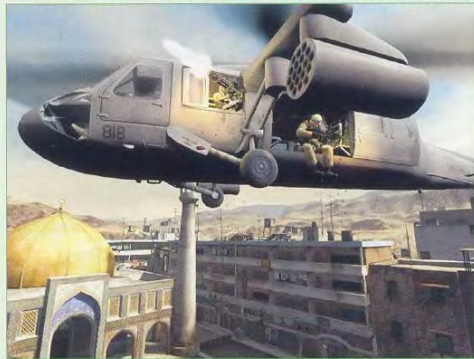
Самая популярная игра по мотивам второй мировой, самая популярная командная сетевая игра, лучшая игра года, лучший экшен, лучшее... Эй-богу, если начать перечислять все награды и эпитеты, которыми благодарная пресса награждала **Battlefield 1942**, можно выйти далеко за рамки всего этого материала. Свежая концепция, оригинальный взгляд на всю индустрию командных игр: за каких-то два года с момента выхода марка Battlefield стала брендом первой величины. К оригинальному Battlefield 1942 вышло пять (или шесть? честное слово, мы уже давно сбились со счета) аддонов, два месяца назад на свет появилось отличное продолжение — **Battlefield Vietnam**, и вот теперь, на E3, страдающему народу наконец-то показали Battlefield нового поколения — игру с простым и понятным названием **Battlefield 2**.



Судя по картинным позам солдат - в данный момент они не воюют, а позируют для журнала Soldier of Fortune.

Если не вдаваться в длинные объяснения, то кратко Battlefield 2 можно описать одной фразой: "Battlefield 1942 с современной техникой и новым графическим движком". Все остальное в этой игре — общая концепция, геймплей и разновидности сетевых режимов — ничем не отличается от Battlefield 1942... При переносе времени действия игры из сорок второго года в наши дни парни из Digital Illusions руководствовались одним простым правилом: "не навреди". И, судя по тому, что мы увидели на стенде Electronic Arts, ведь не навреди! Та же самая концепция: массовые бои на пересеченной местности и в городских условиях, хитрая система "тикето", четкая специализация персонажей и основной упор на командные действия. Абсолютно ничего нового... И это хорошо, черт побери!

На выставке нам показывали миссию, в которой отважные бойцы американской армии наводили шорх в каком-то ближневосточном городке. Происходящее на экране напоминало здорово срежиссированный фильм "про войну": вначале прилетают вертолеты и сбрасывают десант, потом на улицах появляются танки и открывают залповый огонь. Гус-тополигональные солдатики занимают оборонительные позиции, ведут перестрелки, демон-



Вертолеты придумали тусов! Вести обстрел врага, сидя внутри теплой кабины, может, и безопасно, но все равно как-то не по-мужски.

стрируют отличную анимацию движений. В округе рвутся гранаты, поднимаются столбы желтой пыли и дымятся обгоревшие куски железной обшивки с бронетехники. Радиоэфир взрывается солдатским матом, спецэффекты бьют через край, и буквально через пять минут игры внутри возникает четкое ощущение, что ты исполняешь роль актера массовки в очередном голливудском блокбастере. Самое смешное, что в Battlefield 2 нет ни одного скрипта, но игра при этом умудряется выглядеть на редкость кинематографично. Как разработчики достигли такого эффекта — мы не понимаем до сих пор.

Теперь что касается деталей. В Battlefield 2 заметно упростились система контроля и руководства действиями подчиненных. В первую очередь разработчики заметно упростили раздачу команд бойцам в группе, придумав так называемую "контекстную систе-

му команд". Отыные нажатием одной-единственной клавиши вы сможете выделить на карте "особую точку", и в зависимости от того, где она находится, подчиненные получат соответствующий приказ. Если это, скажем, дорога — они получат приказ двигаться, пустой бункер — занять оборону, коварный враг — атаковать. Кроме того, у каждого командира взвода появится свой мини-радар, на котором каждую секунду будет обновляться информация о местоположении всех членов группы.

Короче говоря: за будущее онлайн-командных игр можно не переживать. Сегодня серия Battlefield прочно удерживает первенство среди игр своего жанра, ну а с выходом полноценной второй части вы можете смело забыть обо всех остальных командных экшенах. Эй-богу, победить такого титана, как Battlefield 2, будет крайне непросто.

Full Spectrum Warrior

Олег Ставицкий

Жанр: Action ■ Издатель: THQ ■ Разработчик: Pandemic Studios ■ Похожесть: Tom Clancy's Ghost Recon ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Осень 2004 года ■ Системные требования: Не определены ■ Сайт игры: www.fullspectrumwarrior.com

Pandemic Studios, ответственные за появление на свет **Battlezone 2** и **Dark Reign 2**, представили на E3'04 три своих новых проекта. Консольные экшены **Punisher** и **Destroy All Humans!** (горячий привет ValuSoft и ее I was an atomic mutant), а также амбициозный спецназ-сим **Full Spectrum Warrior**, на котором

доблестные американские солдаты планируют отрабатывать тактические приемы.

Главная изюминка игры заключается в том, что несмотря на отменную графику и вид от третьего лица, вы не можете управлять каким-либо конкретным персонажем. Местный геймплей — комбинация экшена и так называемой

indirect control RTS, то есть стратегии, в которой вы не можете отдавать конкретные приказания типа "спрычься вот за той машиной". Речь идет о глобальном тактическом мышлении: вам предлагается взять на себя роль координатора действий двух групп быстрого реагирования — "Альфы" и "Браво".

Несмотря на диковую концепцию, Full Spectrum Warrior играется запоем, и выглядит это примерно следующим образом: вы, попеременно переключаясь между двумя командами, отдаете им общие указания. Экран постоянно расчерчен различными траекториями движения и условными знаками, которые обозначают, что, скажем, группа "Альфа" сейчас пла-

нирует занять оборонительные позиции в близлежащем квартале. В зависимости от обстановки курсор меняется, демонстрируя, какие действия предпримет сейчас ваша подшефная группа.



Уникальный кадр: расстрел врагов демократии силами солдат демократии. Врагов не видно — они уже приславлены к стенке.

Разумеется, Pandemic оставили нам возможность непосредственного управления конкретным персонажем. Нажав специальную клавишу, вы автоматически заплучаете интересующего вас солдата в собственное распоряжение. Однако разработчики всячески настаивают на том, чтобы игрок не бездумно бегал по уровню с гранатометом наперевес, а принимал взвешенные тактические решения.

Визуально Full Spectrum

Warrior выглядят как натуральная конфетка — при взгляде на модели и кристально чистые текстуры PC-версии (а игра одновременно выходит на нескольких платформах) становится искренне жаль хозяев Xbox. Местная камера, извечный бич подобных игр, ведет себя на удивление пристойно, демонстрируя происходящее так, что случайно брошенный взгляд не отличит Full Spectrum Warrior от трансляции из какой-нибудь горячей точки. Наконец, еще

один низкий поклон Pandemic стоит отвести за грамотное управление — в тактических акциях это большая редкость.

В результате мы имеем потенциальный хит — красивый, оригинальный и, самое главное, отмененный выпущенный. Все, что требуется от разработчиков — это нарисовать нам красивые уровни и не переусложнять собственную концепцию. Проверка наших с вами стратегических способностей начнется этой осенью.



Судя по уверенному лицу солдата — на последнем выборах он определенно голосовал за Буша.



Ground Control II: Operation Exodus

Олер Ставицкий

Жанр: RTS ■ **Издатель:** Vivendi Universal ■ **Разработчик:** Massive Entertainment ■ **Пожожесть:** Ground Control ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Лето 2004 года ■ **Системные требования:** Необходимы: CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video ■ Желательно: CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video ■ **Сайт игры:** www.groundcontrol2.com

Не успели мы прийти в себя после посещения стенда Vivendi Universal на Е3, где всем желающим демонстрировали потрясающей красоты ролик из грядущей Ground Control 2, как на просторах интернета появилась живая демо-версия этого концентрированного стратегического счастья. После срочного ознакомления с живым геймплеем Operation Exodus двое штатных авторов "Игромании" были госпитализированы с диагнозом "культурный шок". Перед тем как играть в продолжение одного из главных стратегических хитов 2000 года, настоятельно рекомендуем все графические настройки установить на "минимум". Не потому, что тормозит — движок кудесников из Massive Entertainment, напротив, демонстрирует чудеса

оптимизации, — дело в том, что за местными красотами вы рискуете не разглядеть саму игру. Которая, к слову, тоже хороша.

Услада очей

В это сложно поверить, но у Massive снова получилось. Когда Ground Control вышла четыре года назад, всем казалось, что более роскошного зрелища в игровой индустрии попросту не существует. Любый уважающий себя рецензент снимал, в среднем, по гигабайту скриншотов с каждой миссии и потом проводил несколько часов за их мучительной сортировкой. Первая часть вышла на пике увлечения "полностью трехмерными RTS". Разработчики, ослепленные возможностями, которые перед ними открыли трехмерные ускорители, прикру-

чивали третье измерение ко всему подряд, а главным писксом моды считалась возможность пылливо заглянуть в глаза каждому юниту. Процесс этот не имел никакой практической ценности, но неизменно производил на игроков должный эффект.

В это трудно поверить, но Massive успешно повторяют собственный фокус спустя четыре года! Человека, запустившего демо-версию Ground Control 2, отличают характерные признаки — он отчаянно тарачит глаза, хватается ртом воздуха, бесцельно бормочет что-то про райские красоты и абсолютную фотореалистичность, а на вопросы о геймплее устало машет рукой и уходит переигрывать tutorial. Operation Exodus действительно преступно, нечеловечески красива. На местное небо можно медитировать, а рябь и отражения в воде — это что-то из области фантастики. Но главный шок ждет того, кто неосторожно решит по старинке поковырять заглянуть в глаза собственным юнитам (большинство современных RTS этого, напомним, делать не позволяют). Перед вами откроются модели такого качества и детализации, что

хочется, натурально, плакать — вот оно, будущее! Каждый суетящийся под вашей мышкой солдат выполнен с каким-то совершенно запредельным тщанием и скрупулезностью. Белого взгляда на текстуры и модели оружия в руках любого пехотинца становится достаточно, чтобы понять, почему у разработчиков ушло долгих четыре года на разработку сиквела. Понимаете, когда из ближайшего леса вылетает стая птиц и движется прямо в камеру, на заднем плане проплывают абсолютно живые облака и вся эта красота отражается в озере неподалеку, забываешь, как тебя зовут.

Еще месяц назад казалось, что красивее "Периметра" в стратегическом мире не может быть ничего. Ground Control 2 гордо становится рядом с творением кудесников из "К-Д Лаб". Это две совсем разные красоты. У кадаров — атмосфера, исполнинские насыпи, переливающийся купол и масштаб. Massive Entertainment ставят на пошлую, голливудскую, полководную, но не менее приятательную красоту. Ты прекрасно отдаешь себе отчет в том, что нет ну совершенно никакой практической пользы в том, чтобы смот-



На самом деле, нормально играть можно лишь в таком масштабе.



За стратегически важные объекты разгорятся самые жаркие противостояния.

реть на сражение из-за плеча обычного пехотинца, а нормально играть можно лишь при максимальном удалении, но каждый раз, когда на экране начинается сколько-нибудь масштабное побоище, желание посмотреть на происходящее при максимальном приближении становится непреодолимым.

Еще одно графическое сходство с "Периметром" — корректные масштабы и пропорции юнитов. Когда транспортный корабль прилетает с двадцатью пехотинцами на борту, то ты искренне веришь, что там внутри есть для них место. То же самое касается строений, бункеров и прочей техники.

Начинка

Но самое интересное начинается, когда вы, наконец, налюбуетесь на местные красоты и перестаете приближать камеру каждый раз, когда на экране появляется новый юнит. Выясняется, что за всем этим графическим пиршеством скрывается отменная тактическая стратегия. Казалось бы, с подобной графикой Massive могли позволить себе выпелить очередную RTS "про харвестеры" и спокойно ждать полагающейся прибыли. Но вместо этого разработчики предпочли завернуть в свою спящую обертку умную и интересную игру.

Итак, традиции Ground Control по-прежнему незаменимы — никакого строительства, никаких ресурсов. Только война, основанная на грамотной расстановке сил и территориальных преимуществах. В начале каждой миссии вам на руки выдается ограниченное число юнитов, с помощью которых вам предстоит выполнить

ряд заданий. Управление и позиционирование на поле боя решают в Operation Exodus если не все, то очень многое. Здесь же — несколько радующих глаз деталей. Во-первых, разумеется, отряд, стоящий на холме, видит и, соответственно, стреляет дальше, чем те, кто пытается на этот самый холм взобраться. Во-вторых — урон рассчитывается исходя из того, с какой стороны ведется огонь. Разумеется, до баллистической дотошности "Второй мировой" дело не доходит, но, тем не менее, если ракета прилетела вашему джипу в бок — есть большая вероятность, что он уже через пару выстрелов взлетит на воздух первомайским парадом. Поэтому при расстановке войск у вас есть возможность указать юнитам направление, в котором им надлежит смотреть. Наконец, в-третьих, пехота в Ground Control 2, как выражаются некоторые коллеги, решает. Каждый юнит, будь то снайпер или пехотинец, имеет два режима, между которыми вы можете переключаться, когда вам заблагорассудится. Так, снайперы, находясь в так называемом "secondary mode", начинают видеть и стрелять гораздо дальше, однако при этом становятся абсолютно неподвижными. Пехота же при переключении становится более опасна для техники, чем для солдат (автоматы заменяются на плазменные ружья) и также теряет возможность перемещения. Более того, укрытия в Operation Exodus — далеко не пустой звук. Если вы заведете отряд в лес, он становится менее заметен и по нему труднее попасть. Мы также заполучили заветную возможность рассказывать своих подчиненных в полу-



Игра генерирует в среднем по 200 таких кадров в минуту.

разрушенные здания и бункеры. Каждый раз, когда вы захотите усадить очередного снайпера в бывший супермаркет, игра заботливо заинтересует вас, с какой стороны солдату стоит зайти и где конкретно устроить засаду. Подобное внимание к деталям оборачивается на поле боя реальным тактическим преимуществом. В результате отряд из пары снайперов и пехотинцев, при должной сноровке, способен справиться с превосходящими силами врага чуть ли не играючи.

Второе ноу-хау Operation Exodus — так называемые "зоны контроля". На каждой карте есть несколько ключевых точек, захватив которые, вы сможете получать подкрепления. Чем больше "зон" вы захватите, тем более маневренной становится ваша армия — вы можете вызывать транспортный корабль в тот район, где вам прямо сейчас необходимы дополнительные силы. Отбив у врага все стратегические зоны, вы фактически лишаете его возможности вызывать подкрепления. Новые юниты приобретаются при помощи специальных очков, которые вы зарабатываете, выполняя задания или уничтожая вражеские силы. Специальный транспортный корабль привозит их при наличии у вас хотя бы одной точки высадки и необходимого количества очков. В результате противостояние по большей части идет за территорию и пресловутые points. Сумеете грамотно расставить войска — потеряете меньше юнитов и получите возможность заказать себе, скажем, недостающих снайперов. Проиграете сражение — лишитесь всего.

Транспортный корабль отныне подвержен всевозможным апг-

рейдом. Броня, вместительность, скорость и еще целый ряд показателей могут быть улучшены. Разумеется, не бесплатно, а за счет все тех же очков, набранных на поле боя.

Дальше — больше

Демо-версия ограничивается двумя обучающими и одной боевой миссией и проходит за полтора-два часа, оставшая после себя исключительно положительные эмоции. В полной версии Massive сулят нам какой-то стратегическую феерию. Во-первых — появится новая раса: вайроны. Они, на манер "периметровских" юнитов, умеют мутировать прямо на поле боя. Разработчики клянутся, что игра за них кардинальным образом отличается от игры за две другие фракции.

Нам также сулят эпический сюжет о судьбах мира, секретном оружии и подвиге одного человека. Учитывая, что мало что сейчас вспомнить, о чем конкретно шла речь в первом Ground Control, подобные заявления стоит воспринимать со здоровым скептицизмом. Однако рекламный ролик делает акцент именно на сюжет и эпичность описываемых в игре событий. Мы, разумеется, будем только рады, но даже если Operation Exodus скатится в обыкновенные sci-fi-штампы, никто, думаем, особенно не расстроится.

Уже сейчас видно, что проект вырисовывается крайне интересный. Созданный на балансе условностей, отточенной тактики и совершенно запредельной красоты, Ground Control 2 выглядит стройным, подтянутым стратегическим красавцем без грамма лишнего жира. Сегодня такие в цене. ■



На небо в Ground Control 2 можно смотреть часами.

ВЕРДИКТ

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как мини-муги книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожи-

даний". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоедет.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

- Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
- Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
- Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — не отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг 'Игромании' не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобно по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадёжно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким знаком отмечают игры, картинку из которых попадают на постер "Игромании".



Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим знаком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses

Жанр: Квест ■ Издатель/Разработчик: The Adventure Company/Kheops Studio ■
 Похожесть: Египет 2 ■ Системные требования: CPU500 (700)MHz, 64 (128)Mb, 16(32)Mb
 Video ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Три CD

Надо полагать, в древнем Египте агентами по особым поручениям работали только девушки-жрицы. Или, быть может, такого мнения придерживаются создатели небезызвестного многосерийного квеста. Помните некогда популярный "Египет 2"? **Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses** — прямое его продолжение.

Что изменилось со времен второй части? Если коротко — практически ничего. Ме-е-едленно пробираемся мы через обширные локации, в точках остановки оглядываясь по сторонам и восхищаясь дотошно воссозданными интерьерами. О, пресветлый Амон-Ра, до чего же все вокруг знакомое и родное! Замкнутые храмовые помещения, писцы, жрецы — все как несколько лет назад. Все так же неспешно оборачиваются к нам наши раслабленные собеседники, все так же неторопливы диалоги...

Одна лишь главная героиня бодрa, по-менеджерски активна и способна за рекордно короткие сроки преодолевать любые дистанции, практически не уставая. Что с нее взять — жрица. Зовут ее теперь, кстати, Майя, и приходится она дочкой самому великому жрецу Херимону, а не какому-то там провинциальному служителю культа, как это было во второй серии.

Боги, кстати, появляются в игре самолично, что превращает игру из происторического развлечения в эдакий мистический триллер. Весь сюжет, к слову, завязан на договоре с богом. Жил фараон Рамсес на све-

те без малого шестьдесят лет. Жил и горя не знал, но вот пришло ему время освободить, как говорится, трон для потомков. Логично, что эта перспектива пришлась Рамсесу, мягко говоря, не по нраву. По этому поводу он срочно воззвал к Амон-Ра. И представьте себе, дозволил! Последний пообещал продлить срок правления Рамсеса в обмен на возведение некой специальной колонны в одном из новых храмов, которая по совместительству должна была служить символом договора человека и бога. Фараон срочно распорядился, и строители взялись за дело. Но судьба не без каприза: то ли по халатности, то ли по причине заболевания главного архитектора колонну воздвигнуть попросту позабыли. Дело запахло злым умыслом и саботажем. Расследовать сей инцидент (а заодно поспособствовать скорейшему окончанию долгогостя) фараон послал особо ценного агента — ту самую Майю.

Дальше все как водится: девушка перемещается по всем районам обширного города, общается со всеми подряд, включая богов, и влипает во всяческие профессиональные неприятности. И знаете что? Несмотря на то, что игра морально устарела задолго до собственного рождения, играть в нее по-прежнему интересно. В лучших традициях жанра вы общаете себе лечь спать, выяснив, что ждет нас вон за тем поворотом. А потом за следующим...

Рейтинг: ■■■■■■ 6,0

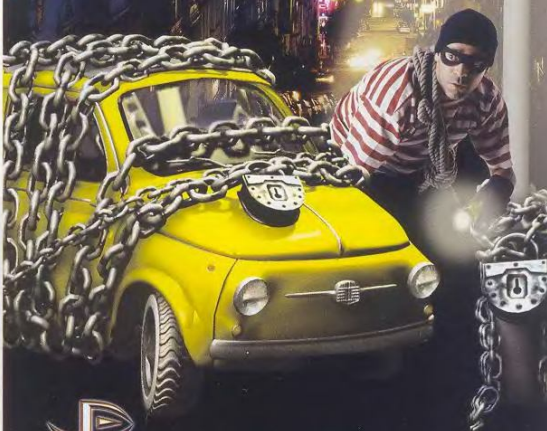


CRAZY DRIVE AWAY

Когда-то вы думали, что навсегда оставили опасное ремесло **АВТОУГОНЩИКА**. Но жизнь распорядилась иначе...

**БАЛОННЫЙ КЛЮЧ,
СКАНЕР ЧАСТОТ
ПИСТОЛЕТ-ПУЛЕМЕТ...**

**ОСОБЕННОСТИ ВЫЖИВАНИЯ ХИЩНИКА
В УСЛОВИЯХ БОЛЬШОГО ГОРОДА**



© Superempire Interactive Inc., 2004



По вопросам приобретения обращайтесь:
 тел. (095) 787-2610, факс (095) 7872611,
 e-mail: sale@nmg.ru

Эксклюзивные права на издание и распространение продукта на территории бывшего СССР принадлежит компании NEW MEDIA GENERATION (www.NMG.ru)

Disciples II: Восстание эльфов

Оригинальное название: Disciples II: Rise of the Elves ■ Жанр: Пошаговая стратегия ■ Издатель в России/Локализация: Руссобит-М

Локализация

ОБ ИГРЕ. Вполне самостоятельный аддон от Strategy First призван разнообразить воюющий мир Disciples и заодно напомнить нам о том, что еще далеко не все возможности этой стратегии исчерпаны. Аносы прелят лихими заголовками и пугают неопытных игроков обликом цифр, символизирующих мощь и интеллект "Восстания эльфов".

Надо отдать должное разработчикам, нового тут действительно много. Новая раса (эльфы) и неповторимые для каждого из 35 новых юнитов характеристики, новые карты и новые ландшафты. Для завершения задания нам понадобится пройти 8 новых квестов, используя более 20 новых заклинаний и магических атак. Свежие нейтральные персонажи и артефакты, разумеется, прилагаются.

Краткая предыстория "Восстания эльфов" напоминает бородатый анекдот про "лесника, который пришел и всех, на фиг, выгнал". Знакомые нам по предыдущим играм серии Disciples расы окончательно допекли своими разборками хозяев лесов. Эльфы разумно посчитали, что наши старые знакомые уже достаточно порезвились и выпотлали земель в их владениях. А посему не мешало бы им выяснять свои отношения где-нибудь в другом месте. Главное — подалее от владений эльфов. И вполне возможно, что могущественные эльфы запросто добились бы своего, если бы в их ря-

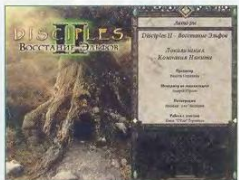
дах не произошел раскол. Одни предлагали решить все мирным путем, другие вспоминали лесника, и магические искры проскакивали у них в кулаках...

ПЕРЕВОД. Очень приятно, что оформление и цетовое решение шрифтов — "почти как родное". Ни стиль, ни размеры букв не нарушают баланса визуального восприятия игры. Попросту говоря, читается все легко, текст не "уползает" за экран и выглядит вполне прилично.

А вот о язык общения персонажей этого сказочного мира можно запросто поломать последние извилины. И дело тут не в том, что перевод неудачен — он как раз старается передать все оттенки и особенности местной вселенной. Проблема состоит в излишней витиватности общения. Возможно, что игроков со стажем, хорошо знакомых с серией Disciples, подобные вещи не удивят, но вот всем остальным придется ставить "фильтр от спама" и пытаться осмыслить, что же хотел донести до нас тот или иной герой. Постепенно можно привыкнуть, хотя иногда будет совсем непросто понять, почему из описания чьих-то видений неожиданно вытекает задание "завоевать город N". В целом же эти придирки скорее к разработчикам, сценаристам и авторам диалогов, чем к локализаторам — они-то старались как могли, чтобы передать дух и атмосферу оригинальной игры.

Рейтинг: ■■■■■■ 7

Рейтинг: ■■■■■■



Этот фортон обитает в горах, эльфы не могут, поэтому им приходится выбирать воду, и Идариэль, угнетаясь в роль королевы. У эльфов было много общего с людьми, они строили большие города, носящие божественные имена, и у них были свои законы, свои традиции, свои обычаи. Но эльфы не могли жить в мире с людьми, они были слишком хороши для этого мира. Они строили свои города в горах, и люди, увидев их, считали их за волшебников. Эле, принц эльфов, под влиянием злодеев и злодеев Торуэл, основал этот фортон в горах, и эльфы, любя, его забрали с собой.

Шизм 2. Хамелеон

Оригинальное название: Mysterium Journey 2: Chameleon (Schizm 2) ■ Жанр: Квест ■ Издатель в России/Локализация: 1C/Topgus

Локализация

ОБ ИГРЕ. С тех пор как пришло время 3D-квестов, многие пробовали себя в этом жанре, но лишь немногие смогли хоть чуть-чуть приблизиться к планке, которую игроки (извините за каламбур) поднял Myst. Одним из ближайших преследователей этого "класика жанра" тогда оказалось творение фирмы Dreamcatcher, а точнее — ее подразделения, которое специализировалось на выпуске квестов, — The Adventure Company. Их игра называлась Mysterium Journey и впитала в себя большинство положительных черт Myst, хотя соревноваться с ним на равных так и не смогла.

Вторая часть — Mysterium Journey: Chameleon (Schizm 2) — по замыслу разработчиков должна была стать ответом уже более многочисленным и "продвинутым" конкурентам, например таким, как Syberia 2. С этой целью были привлечены: Терри Даулинг, известный австралийский писатель, который обеспечил игру сюжетом, и движок LithTech Jupiter (то самый, что быется в груди No One Lives Forever 1-2 и Tron 2.0), который был призван вдохнуть жизнь в окружение и ландшафты. Плюс авторы старательно работали над собственными ошибками и обещали всячески облегчить игроку жизнь.

Что из этого получилось, мы теперь можем оценить сами, благодаря стараниям фирм "1C" и "Логрус", которые перевели, упакуют и предложили эту игру нашему вни-

манию. К сожалению, несмотря на отменное качество локализации (о котором — непременно ниже), сам по себе Schizm 2 оставляет желать много лучшего. Вместо многослойного и интересного сюжета The Adventure Company погружают нас в море переусложненных и навороченных головоломок. К сожалению, разработчики наступили на те же грабли, что и сотни других последователей Myst, — они снабдили свою игру пазлами, графикой, технологиями, но забыли самое главное — вдохнуть в свой мир жизнь.

ПЕРЕВОД. Как и положено квестам, большинство интересующей нас информации мы получаем в процессе общения. Неважно, с кем или чем. Главное, что все это тщательно записывается и в любой момент может быть освежено в памяти. А если включить титры, то все диалоги будут еще и дублированы текстом на экране. Красота. Тем более что шрифты подобраны очень хорошо, а также удачно вписываются в общее оформление. Озвучка также выполнена на совесть, за исключением моментов, связанных с артикуляцией. Часто бывает так, что разговор на русском уже окончен, а жесты персонажей (они же четко скриптованы и привязаны к английскому тексту) говорят о том, что в оригинале он еще продолжается. Стоим и в полной тишине держим руками. Смешно. В остальном — все на "отлично".

Рейтинг: ■■■■■■ 7

Рейтинг: ■■■■■■



Отряд "Дельта": Операция "Картель"

Оригинальное название: Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre. Жанр: Action. Издатель в России/Локализация: 1C/snowball.ru

Локализация

ОБ ИГРЕ. Фанаты серии с удовольствием и усердием возьмутся за две новые кампании, состоящие в сумме из одиннадцати сложных миссий (созданных Ричардом "Levelord" Греем и его подшефной Ritual Entertainment). Игрокам в их нелегком деле будут помогать по три новых вида техники и оружия. Знатоки предыдущих частей с удовольствием оценят доработанный графический движок и физику разлетающихся осматков. Военные действия придется вести в самых разных условиях — как с точки зрения климата, так и с точки зрения тактики, ведь одно дело — продираться через густые джунгли, пытаться понять, какая опасность ждет тебя за очередным пучком растительности, и совсем другое — когда приходится передвигаться полком на открытых, прострели-

ваемых островах. Несмотря на все плюсы, аддон, к сожалению, не дотягивает до своего оригинала. Виною тому — баги, недоработки и полностью атрофированный искусственный интеллект, коих в Team Sabre великое множество.

ПЕРЕВОД. В озвучивании русской версии игры принимало участие большое количество уже известных нам актеров. Их голоса можно услышать как в предыдущих локализованных сериях Delta Force, так и в играх "Готика", "Гномы" и "Дело-13". Тексты зачитаны отменно. Шрифты на экране откровенно радуют глаз и не заставляют себя восматриваться — все просто и удобно читаемо. Это относится к любому моменту игры, будь то меню, брифинг или, например, подсказка.

Рейтинг: 7,5

Рейтинг: 7,5



Мастер керлинга

Оригинальное название: Take-out weight Curling 2. Жанр: Спортивный симулятор. Издатель в России/Локализация: Акелла

Локализация

ОБ ИГРЕ. На льду, со щетками, гоняют шайбу — что такое? Хоккей? Да нет, какой хоккей, если не клюшки? Это керлинг — еще одно канадское национальное развлечение.

Керлинг — спортивная игра на льду, в которой две команды, состоящие из четырех человек, соревнуются в точности бросков специальных снарядов, изготовленных из гранита и называемых камнями. Площадка для керлинга представляет собой "вытнувшийся" прямоугольник.

Перед тем как произвести бросок, вам необходимо с помощью скипа указать его направление и направление вращения камня (с помощью соответствующей кнопки "вращение"). После этого вы нажимаете кнопку "бросок", и камера переместится к игроку. Тут надлежит нажать левую кнопку мыши и, когда показатель силы броска окажется на

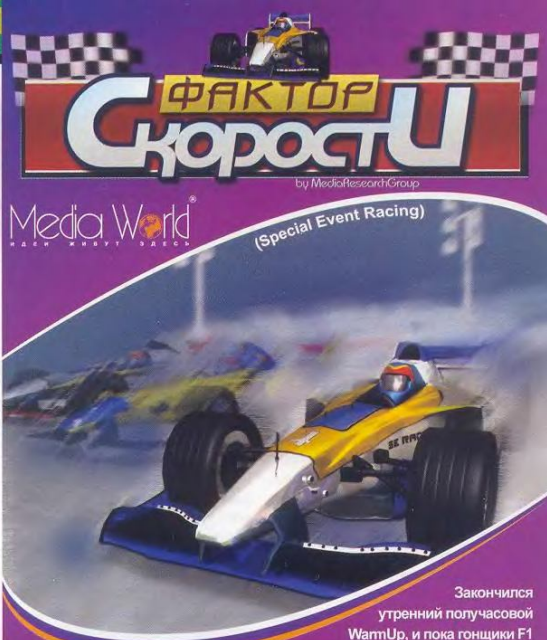
нужной вам отметке, сделать мышью плавное движение вперед — керлер начнет разгонять камень. После этого отпустите кнопку — камень начнет скользить. Во время скольжения вы можете скорректировать дальность и траекторию броска, натирая лед.

В целом — качественный симулятор отдельного вида спорта. Единственный крупный недостаток игры — диковатая графика.

ПЕРЕВОД. Локализация сыrovата, если не сказать больше. Главное меню полностью набрано шрифтом Arial. Часть надписей на текстурах поверхностей сделана по-русски, в то время как другая — оставлена на языке оригинала. Подобных ляпов в русском издании — масса. Отсюда и соответствующая оценка.

Рейтинг: 5

Рейтинг: 5



Закончился

утренний получасовой

WarmUp, и пока гонщики F1

готовятся к главному старту, на трассе

проходят "специальные события" ярко-выраженного автомобильного свойства. В Италии это гонки на "Рено-Слайдерах", а в Австрии на "Поршах" и так далее. В нашей игре Вам предстоит обкатать несколько машин GT класса и 5 болидов класса формулы разных лет на 17 самых знаменитых автодромах мира.

Реалистичная физика движка дает почувствовать нюансы управления различными автомобилями в разных погодных условиях. Освоив управление выбранным автомобилем, можно рискнуть и испытать свой профессионализм и выдержку в чемпионате, где цена небольшой ошибки - вылет с трассы и потеря драгоценных секунд,

так необходимых для победы.

Проработанные визуальные эффекты, режим аркадной камеры и живая инструментальная гитарная музыка создадут все предпосылки к выбросу адреналина!



- Уникальная физика для каждой машины, настройка параметров.
- 8 различных моделей автомобилей классов GT и Formula.
- 17 знаменитых автодромов (Хаккенхайм, Монца, Имола и т.д.)
- Погодные условия.
- Аркадная камера, два режима Motion Blur.
- Инструментальные саундтреки.

Системные требования:

PIII 600, 64 Mb RAM,
Video 32 Mb, 800x600 HiColor
DirectX 7, 24x CDROM,
MS Win98/2000/XP

с 2004, N. Racoushine
с 2004, Mediaworld
129010 r Москва
Б. Балканский пер.,
д. 13/47, корп. 1, стр. 8.
Все права защищены.

Оптовые поставки:
тел.967-86-82, e-mail: info@mediaworld.ru
Техническая поддержка:
e-mail: n_racusin@hotmail.ru

Jetfighter V — На страже Родины

Оригинальное название: Homeland Protector ■ Жанр: Авиасимулятор ■ Издатель в России/Локализация: Акелла

Локализация

ОБ ИГРЕ. Игра Jetfighter V сделана по рецепту "возьмите Lock On и отсеките от него все лишнее". Ну, это, конечно, смотря что считать лишним... Но факт остается фактом — клавиш управления в игре не более полутора десятков, всего три модели самолетов, да и просторы не те — Лос-Анджелес, Большой Каньон Колорадо... Мягко говоря, не весь Кавказ с Крымом в придачу: места едва хватает развернуться.

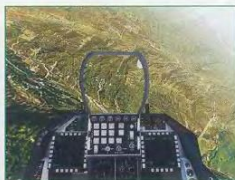
Местные самолеты пилотируются как-то на удивление легко. Да и воздух, кажется, растерял свойства, присущие ему как материальной среде, пусклай и газообразной. Складывается впечатление, что его вообще можно было убрать — за ненадобностью, и вести баталлии в полном вакууме — на матер Homelplanet. Но тогда зачем самолету крылья?..

Впрочем, игра хороша для тех, кто не находит духу и времени часами копаться в настройках Lock On и тем не менее желает почувствовать на собственном опыте, каково это — быть пилотом современного истребителя.

ПЕРЕВОД. Если не считать "не до конца" русифицированного названия, игра переведена весьма старательно, а главное мено так и вообще смотрится на пять. Впечатляют и голоса наших коллег-пилотов: положенные им фразы они проговаривают очень внятно и вместе с тем литературно. Иногда даже чересчур. Трудно поверить, что во время ожесточенной схватки сосед по крылу будет выражаться на отменном русском без намека на скабрзности.

Рейтинг: 3.5

Рейтинг: 3.5



Гонки на разрушение

Оригинальное название: Ultimate Demolition Derby ■ Жанр: Аркадные гонки ■ Издатель в России/Локализация: Полет Навигатора

Локализация

ОБ ИГРЕ. "Гонки на разрушение" — "бюджетная" автоаркада в духе неуязвимого Destruction Derby. Все, казалось бы, на месте: 12 трасс, 9 различных машин и четыре режима игры. Но... слабенькая физика и не впечатляющие спецэффекты. Добавьте сюда нелогичную камеру обзора и совсем простенькую модель повреждений, и вы получите примерное представление о Ultimate Demolition Derby

Впрочем, у игры есть еще и сетевой вариант для пяти участников. Он рекомендуется всем истосковавшимся любителям со вкусом расколотить виртуальное авто. Есть подозрение, что на общем жанровом безбрыбей мультиплеерсоставляющая "Тюнок на разрушение" найдет своих почитателей. Сингл-версия же, как уже было сказано, представляет собой раз-

лучение для самых непритхотливых игроков.

ПЕРЕВОД. Все, что требовалось от локализаторов, это перевести несколько менюшек, задания к различным режимам и голос комментатора. С первыми двумя пунктами в "Полете навигатора" справились хорошо, а вот "голос" почему-то оставили нетронутым, и теперь неизвестный дядька весело кудахчет, по-английски приветствуя очередную пируэт автомобиля в воздухе. Честно говоря, он не надоедает только потому, что его мало кто слушает. Особенно когда игра только только осваивается. Описание правил, управления и целей игры также присутствует. Аскетичное, простенькое, но русское.

Рейтинг: 3.5

Рейтинг: 3.5



Алхимик

Оригинальное название: Alchemist Wizard ■ Жанр: Аркада ■ Издатель в России/Локализация: Полет навигатора

Локализация

ОБ ИГРЕ. Очень милая платформенная аркада, главный герой которой — алхимик с бородой и, конечно же, в синей остроконой шляпе — сразу же вызывает у вас трудноразгаданную, но от того не менее глубокую симпатию. Впрочем, достоинства игры отнюдь не исчерпываются положительным образом главгероя. Избегание монстров файерболлами и прочими магическими аксессуарами — отнюдь не единственное занятие в игре. Придется заниматься и собирательством различных артефактов. Коллекционировать придется разнообразные травки-цветочки, после чего "добычу" надлежит скормить обязательно присутствующему на каждом уровне пузатому чану. Последний, "тотобед", превращается в телепорт, который ведет прямиком к следующему уровню. Такие вот получаются путешествия посре-

дством кухонной утвари. По уровням разбросаны руны, из которых можно мастерить эксклюзивные заклинания и разить врагов с удвоенной силой. Состав местного терриума вызывает уважение: начав с обычных дождевых червячков, к финалу мы доберемся до костяных драконов и прочих, не менее внушительных обитателей.

"Алхимик" — обычная "бюджетная" аркада для тех, кто страдает от катастрофической нехватки достойных платформеров.

ПЕРЕВОД. Текста и диалогов в игре не то чтобы очень много, и переведены они без ошибок, шрифты подобраны к месту и никак не нарушают общей "кукольной" атмосферы. В общем и целом — милая локализация милой же аркады.

Рейтинг: 3.5

Рейтинг: 3.5



Князь тьмы (Sacred)

Оригинальное название: Sacred ■ Жанр: RPG ■ Издатель в России/Локализация: Акелла

Локализация

ОБ ИГРЕ. Пока что лучшая RPG этого года, безапелляционный убийца Diablo и просто отличная игра. В Sacred есть все, что нужно любителям жанра: любопытный "сказочный" сюжет, шестеро уникальных персонажей с кучей навыков и умений, отличная трехмерная графика, полчища самых разнообразных врагов, сотни всевозможных квестов и миллионы различных полезных в хозяйстве шмоток. Если вы хотите игру, которая не наскучит за несколько дней, то Sacred, определенно, — ваш выбор!

ПЕРЕВОД. Эту локализацию от "Акеллы" можно приводить всем отечественным толмачам как пример отлично проделанной работы — и по качеству, и по срокам (русская версия игры вышла практически одновременно с западным релизом). Впрочем, над локализацией явно тру-

дились профессиональные литераторы. Когда читаешь дневник главгероя или разговариваешь с многочисленными NPC, не покидает ощущение, что перед тобой настоящая средневековая сказка — настолько качественно и стильно переведен весь текст. Во-вторых, в игре озвучены абсолютно все персонажи, даже гадкие орки, которые лишь изредка произносят кроваво-бодные боевые речевки. И, наконец, в-третьих — во всем переводе есть только один сколько-нибудь заметный прокол: в северном замке сармафов мудрая голограмма вещает на чистом английском языке. Впрочем, учитывая объем проделанной работы, на этот единственный недостаток можно смело закрыть глаза и поставить локализации высший балл.

Рейтинг: 9

Рейтинг: 9



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем

информацию о ней в раздел "Поступили в продажу".

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы

публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе "По журналу". Таблица представлена в формате xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

Братья Пилоты:

Обратная сторона

Земли

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Pipe Studio ● Вид упаковки: jewel

Homeplanet:

Игра с огнем

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Revolt Games ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

В разработке

Axle Rage

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Ангела ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

CarThief

Дата: апрель 2004 ● Рос. издатель/разработчик: NMC/Superempire Interactive ● Вид упаковки: jewel

Metalheart:

Replicants Rampage

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Ангела ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Neuro

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/

разработчик: Руссобит-M/Revolt Games ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Parkan 2

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Никита ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

PT Boats:

Knights of the Sea

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Ангела ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

S.T.A.L.K.E.R.:

Oblivion Lost

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/GSC Game World ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Xenus

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Блицкриг II

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Нивал ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Бригада Е5:

Новый Альянс

Дата: весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Андрей ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

В тылу врага

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Best Way ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Вивисектор.

Зверь внутри

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Вторая Мировая

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Дальнобойщики 3

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Деактивация

Дата: зима-весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Ангела/Step Creative Group ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Звездные волки

Дата: зима-весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/X-box software ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Казак 2:

Наполеоновские войны

Дата: зима-весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/GSC Game World ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Магия крови

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Метро-2

Дата: осень-зима 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/ GS Software ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Мор. Утопия

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/ Ice-Pick Lodge ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Москва на колесах

Дата: зима 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/HBM ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Пограничье

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Сатурн Плюс ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Стальные монстры

Дата: август 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Лесга ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Фаза: Исход

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Рога и Копыта ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Чистильщик

Дата: осень-зима 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Орион ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

Beyond Good & Evil

(За гранью

Добра и Зла)

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Far Cry

Дата: май 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

kill.switch

Дата: май 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Nitro Family

Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/локализация: Ангела ● Вид упаковки: jewel

Painkiller:

Крещенный Кровью

Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/локализация: Ангела ● Вид упаковки: jewel

Sacred

Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/локализация: Ангела ● Вид упаковки: jewel

Новые анонсы

Beyond Divinity:

Оковы судьбы

Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Egypt 3

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/Nival Interactive ● Вид упаковки: jewel

Richard Burns Rally

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: jewel

Red Line (Red Line.

Клуб Самоубийц)

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Space Hack

(Меркурий-8)

Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Spartan (Легион III)

Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

TOCA Race Driver

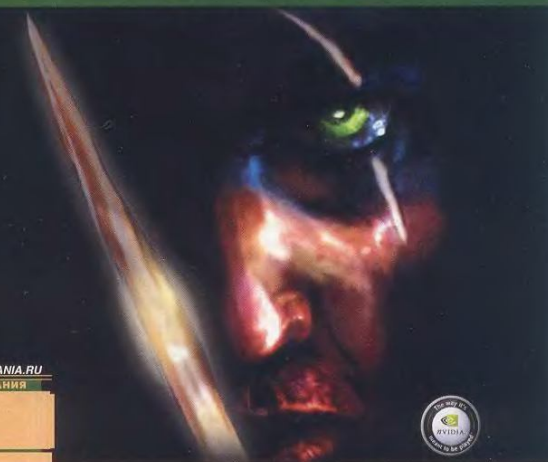
Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel

Tropico 2

Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel

THIEF

DEADLY SHADOWS



Олег Ставицкий

Жанр: Stealth action ■ Издатель: Eidos ■
Разработчик: Ion Storm ■ Похожесть: Thief, Tom
Clancy's Splinter Cell ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество
дисков: Три CD

E-MAIL РВБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
CPU 1,03GHz, 256Mb, 64Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2GHz, 512Mb, 128Mb Video

www.thief3.com

Новый **Thief** — моя персональная отрада и официальная любовь отчетного месяца. Прошу вас прямо сейчас, сию минуту, забыть о существовании трехглазого спецназовца и не произносить имя Сэма Фишера на протяжении всего чтения нижеследующего текста. Сравнить **Deadly Shadows** со **Splinter Cell** — по меньшей мере оскорбление для первой игры. Хотя придется.

Вор возвращается

Первая часть трилогии, повествующей о нелегком воровском деле, вышла, между прочим, 6 лет назад. То есть если кто-то из вас до сих пор думает, что жанр стелс-экшенов был изобретен вместе с появлением **Splinter Cell** — настало время расстаться с этим заблуждением. В проекте английской **Looking Glass** уже тогда можно было прятаться в тени, гасить источники света и метко лупить

охранников по темечку, лишая несчастных чувств. Спустя два года все та же **Looking Glass** выпустила отменный сиквел и... благополучно распалась. **Eidos**, недолго думая, вверила судьбу третьей части о похождениях Гаррета в руки американцев из **Ion Storm**. Поклонники насторожились: все мы помним, что команда Уоррена Спектора умудрилась сотворить с сиквелом собственного хита (речь, конечно же, о разочаровавшем **Deus Ex: Invisible War**). Однако с первых же кадров, с заглавного меню, становится ясно — Гаррет вернулся во всеоружии.

Главная проблема **Deadly Shadows** заключается в том, что игре придется конкурировать и выдерживать бесконечные сравнения с высокоточкой **Splinter Cell**. Для игры класса **Thief** подобное сравнение как минимум оскорбительно. О Марианской впадине, которая пролегла между геймплеями этих двух стелс-экшенов, мы еще обстоятельно поговорим ниже, а пока я предлагаю вам ознакомиться с атмосферой **Thief 3**.

Ion Storm, надо отдать им должное, не особенно задумывались о том, что в этом мире есть люди, которые буквально позавчера купили компьютер и искренне верят в то, что стелс-экшен — это когда ты на железобетонных рельсах сюжета плывешь от одной изолированной комнаты к другой и решаешь поставленные перед тобой задачи единственным верным способом. **Thief** берет вас за лацкан пиджака и буквально зашвыривает в собственную вселенную. А здесь — альтернативное средневековье, противоборствующие фракции, магия, теории заговора, шепоты и крики на улицах большого города.

Здесь уровни таких масштабов, что каждого из них хватило бы еще на три **Pandora Tomorrow**. Здесь возможности и нелинейность, которых вы, скорее всего, еще не видели. Здесь заставки исполнены такой изобразительной силы и шарма, что игре веришь сразу и навсегда. Здесь, наконец, потрясающее музыкальное сопровождение — эмбиент, на написание которого у **Crystal Method** (авторы саундтрека **Splinter Cell**) не хватило бы ни смелости, ни запала. **Thief** — это совсем другая лига, другой статус и уровень. Это тонкая, вдумчивая и длинная игра. Это не блокбастер и не развлечение на несколько вечеров. Это, если хотите, взрослый **Splinter Cell**.

Держи карман шире

Местный геймплей, если вы еще не поняли, целиком и полностью посвящен воровству. По ходу пьесы Гаррет тащит с собой все, что плохо лежит: золотые подсвечники, колые, драгоценные камни... Он не гнушается избиением женщин и обиранием спящих, он обладает тяжелым циничным чувством юмора, а его система ценностей содер-

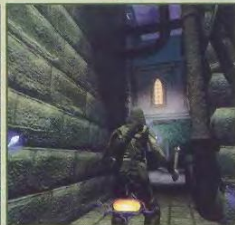


1 К местной физической модели есть серьезные вопросы...

2 В этих канализациях обитают вылитые твари из **DOOM 3**.

3 Мужчина в татуировках и не заметил, как Гаррет проскользнул у него за спиной.

4 В такие моменты главное не торопиться — могут заметить.



жит только один пункт — золото. Рядом с Гарретом все остальные антигерои, включая тупоголового Эша из **Manhunt**, меркнут и кажутся воплощением гуманности. Каждая миссия имеет, как правило, некую главную цель (обычно это кража особо ценного артефакта, за который на местном рынке предлагают крупную сумму) и целый перечень подзадач. Скажем, задание не будет считаться выполненным, если вы не прихватите с собой как минимум 40% всех ценностей на уровне. Каково?

Теперь представьте себе самый большой уровень из **Splinter Cell**, увеличьте его в уме раз в 5–10 (в зависимости от ситуации), добавьте к каждой комнате по несколько входов и выходов, а к каждой задаче — по дюжине вариантов решения. И вы получите очень отдаленное представление о местных масштабах. Уровни **Deadly Shadows** не просто больше — они огромные! Более того, вы, конечно же, привыкли к

высокотехнологичной карте, на которой отображается ваше местоположение, которая масштабируется, которая точно указывает расположение всех дверей, входов и выходов. Так вот, забудьте. Исторически сложилось так, что карта **Thief** носит сугубо ознакомительный характер и дает вам лишь очень общее представление о том, как выглядит уровень. Ну и, разумеется, на ней не обозначена ваша текущая позиция — в средневековье, как нетрудно догадаться, подобное было просто невозможно. Фактически авторы каждый раз заставляют нас самостоятельно изучать местность, составляя в голове детальный план уровня. Сложно? Безусловно. Интересно? Еще как! Ощущение причастности к происходящим на экране событиям — беспрецедентное. Если вам вдруг показалось, что вы досконально изучили окрестности, — мой вам совет, проверьте еще раз. Практика показывает, что в самый последний момент

вашему взору откроется очередной секретный лаз. Средневековые, густо замешанное на магии, подходит к этой вселенной как нельзя лучше. Главное — не подумайте, что перед вами фэнтези. Отнюдь. Местная атмосфера абсолютно уникальна.

Главное оружие Гаррета — тени и кошачья походка. Пробраться в полный рост удастся буквально пару раз за уровень. Большую часть времени вы проведете, прокрадываясь за очередной спиной или подбираясь к врагу, который беспечно повернулся к вам затылком. Более того, **Thief** позволяет вытягивать предметы прямо из кармана жертвы. Так, скажем, ставив у мага его посох, вы смело можете выходить из тени и устраивать грубую поножовщину — несчастный старец просто ничего вам не сделает. То же самое касается и стратегически важных объектов. Вы, разумеется, волны оглушить охранника и снять связку ключей уже с мирно поспаваю-

щего тела или аккуратно высухнуть из тени только для того, чтобы снять ключи с пояса и продолжить свой путь. Каждый раз выбор остается за вами. Более того, в игре практически не бывает "правильных" и "неправильных" решений. Просто каждое ваше действие ведет за собой целую цепочку событий, которые приведут к тому или иному результату. Никто не говорит, что не стоило убивать охранника метким попаданием стрелой в голову и вламываться в замок с главного входа, — вас не лишат за это призовых очков и не потребуют переиграть миссию. Другой вопрос, что вы могли прокрасться мимо него вдоль стены, подать сигнал, чтобы ваш человек открыл окно на втором этаже, взобраться по ящикам на балкон и проникнуть в замок незамеченным. Но выбор, как я уже говорил, остается за вами. Подобные вопросы игрок решает в **Deadly Shadows** ежеминутно. Попробовать оборонить на группу



людей внизу огромную шестеренку или отвлечь их внимание и прокрасться незамеченным? Убить или оглушить? Идти напролом или поискать обходные пути? Выманить священника звоном колокола (на который обязательно прибежит охранник — узнать, что затребовал проповедь в четыре часа ночи) или попробовать обокрасть его в собственной комнате. Решать, в любом случае, только вам.

Мелочь есть?

Разумеется, кроме верной дубинки, крадущейся походки и умения становиться невидимым в тени Гаррет обладает внушительным арсеналом всевозможных приспособлений, которые можно покупать на вырученные деньги в одной из городских лавок. Наибольшей популярностью пользуются специальные стрелы, коих тут великое множество. Водяные гасят факелы, шумовые отвлекают внимание, моховые создают под ногами героя специальную мягкую поверхность, по которой он может бесшумно прокрасться... Вообще, местные шумы и звуки в Thief — это, по меньшей мере, повод для отдельной статьи. Каждый раз, когда Гаррет ступает на металлическую решетку, деревянную доску, гальку или траву, его ступни издают соответствующий звук. При этом учитывается, стоит герой или сидит, быстро он идет или медленно, тащит он с собой очередное бездыханное тело или только крадется к нему. Источником звука может являться все что угодно. Кончилишье шу-

мовые стрелы? Возьмите любой предмет со стола и бросьте его в другой конец комнаты. Некстати зацепили ногой табуретку (я еще не говорил, что местным балом правит физика имени Исаака Ньютона)? Будьте готовы к тому, что это обязательно услышат. Свалили с балкона деревянный ящик? Сами понимаете... Thief отменно работает со звуком. Недаром в заставке к игре недвусмысленно рекламируется свежая звуковая карта от Creative.

Но самая главная достопримечательность местного геймплея — это свет. Поверьте, все упражнения в Splinter Cell на аналогичную тему забываются аккурат после того, как вы увидите игру теней на стене в первой же, обучающей миссии. Каждый объект в игре отбрасывает самые что ни на есть честные тени, и разработчики специально расставили источники света максимально выгодным образом. В результате минуты, проведенные на заводе хаммеритов в окружении всполохов лавы и крутящихся вентиляторов, можно смело заносить в самые атмосферные моменты этого лета. К сожалению, вся эта красота чудесным образом растворяется в статике. Поймать игру света и тени на теле Гаррета практически невозможно. Но это самая настоящая сказка, вы уж поверьте нам на слово. Однако свет в Deadly Shadows не только модная фишка и повод для гулюго стукта натуральной пийкой в грудь разработчиков. Свет здесь — полноценный участник геймплея. Когда вы, притаившись в тени, обнаруживаете, что в вашу сторону на-

рывается охранник, сжимающий в руках небольшую свечу, сердце начинает колотиться с удвоенной скоростью. Когда повар открывает чужиную дверь печи, чтобы поставить в нее еду, и отблески пламени выхватывают наш силуэт из темного угла, — этой игре веришь окончательно. Впервые после внедрения в компьютерные игры реалистичной физики технология действительно стоит на службе у геймплея. Именно отсюда и ощутимые системные требования: авторам действительно нужны все эти километры видеопамяти и гигагерцы для того, чтобы заставить свой мир ожить.

■ ■ ■

Мне бы очень хотелось поставить в этом самом месте жирную точку, наградить Deadly Shadows сияющим "выбором редакции" и со спокойной душой отправиться доигрывать очередную миссию. Но, к моему великому сожалению, не все так хорошо, как хотелось бы. Thief 3 обладает рядом весьма неприятных недоработок, которые могут здорово подпортить удовольствие. Во-первых, в игре появился вид от третьего лица. Появился, надо заметить, весьма правильно — играть стало гораздо удобнее. Однако анимация прыжков, падений и прочих акробатических упражнений отрисованы в Deadly Shadows на твердую двойку. Плюс Гаррет неожиданно обзавелся богомерзкой привычкой застревать в каких-нибудь труднодоступных местах. Здесь же — периодически накапывающие на искус-

ственный интеллект острые приступы идиотизма. Грозно шагивавший пять минут назад охранник может через минуту тупо упереться лбом в стену и с ослепшим упорством маршировать на месте. За такое в различных местах срывают погонь и прописываются десятки лет исправительных работ. Как можно, Уоррен?! Здесь же — феноменальная убогость всех женских моделей. Парадокс, но в то время как все мужские персонажи обзавелись вменяемым количеством полигонов и стесняются выходить в свет, женщины словно перекочевали из первой части: неладно скроенные прически, неестественно длинные руки и прочие неприятные симптомы. Чем товарищу Спектору не угодила весь женский пол, решительно непонятно, но факт остается фактом — женщины в Deadly Shadows смоделированы крайне небрежно.

Несмотря на вышеуказанные преступления против человечества (большинство из которых, надеюсь, будут ликвидированы патчами), Deadly Shadows — моя персональная игра месяца и одновременно живое доказательство того, что, как поет ростовская группа "Каста", забывать свои корни категорически нельзя. Thief 3, безусловно, рекомендуется всем поклонникам серии в обязательном порядке (друзья, знайте, субъективно игра заслуживает все 9 баллов), а также тем, кто искренне считает Splinter Cell венцом стелс-экшенов. Запустите Deadly Shadows и посмотрите, как действительно нужно делать подобные игры. ■



Зеленоглазое такси



Сходство Thief 3 с молодым и наглым конкурентом в лице Splinter Cell не ограничивается видом от третьего лица. Гаррет, как и Самми Фишер, также обзавелся зеленым глазом, правда, только одним. Вместо правого ока в голову главгероя отныне вмон-

тировано хитрое устройство, которое позволяет видеть в темноте (увы, не очень хорошо), а также работает как портативный бинокль. Лицезреть процесс передвижения чудо-гаджета из глазницы авторы, к сожалению, не позволяют — камера автоматически переходит в вид от первого лица. Зато зеленая лампочка в темном углу подозрительно напоминает огоньки московских таксистов на допотопных "Волгах". Продираясь сквозь мрачные подземелья, Гаррету периодически хочется бросить: "Эй, шеф, два счетчика!"

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	90%

ДОЖДАЛИСЬ?
Прародитель всех стелс-экшенов вернулся и прекрасно себя чувствует. Deadly Shadows — роскошная игра, которая не дотянула до 9 баллов исключительно из-за ряда мелких недоработок. Но играть в нее обязательно стоит.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	10.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

**РЕЙТИНГ
"ИГРМАНИИ"**
8.5

TRUE CRIME STREETS OF LA



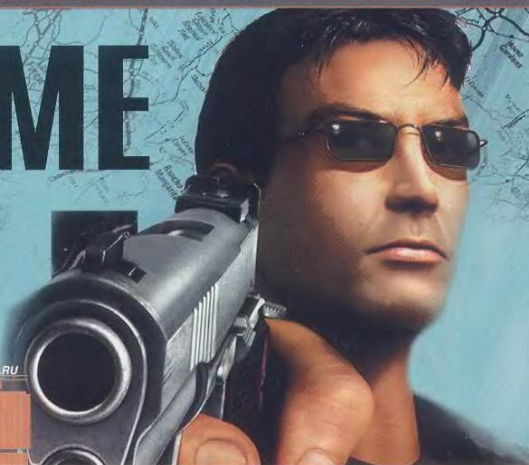
Андрей Александров

Жанр: Action ■ Издатель: Activision ■ Разработчик: Luxoflux ■ Похожесть: Grand Theft Auto: Vice City ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Четыре CD

E-MAIL ПЬЕПИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 600MHz, 128Mb, 32Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.4GHz, 256Mb, 128Mb Video

www.activision.com/games/truecrime



Привет! Меня зовут... Впрочем, вам вряд ли что-нибудь скажут мои имя и фамилия. Ведь я совсем не отличаюсь от миллионов жителей этой планеты. Так же, как и они, я сплю, ем, работаю да смотрю телевизор по вечерам. Так же, как и они, я в выходные хожу в кино, боулинг или (прости меня, мама, я ведь обещал никогда так не делать!) просто напиваясь до состояния, когда начинаешь звонить сам себе по телефону. Так же, как и они, я чем-то увлекаюсь. Мое увлечение — Ник Канг. Я его фанат и поклонник.

Вы спросите, кто такой Ник Канг? О, господи, это человек-легенда! Сотрудник полиции Лос-Анджелеса, лучший в отделе и за его пределами. Гроза бандитов, обладатель взрывного характера, за который его некоторое время назад даже отстранили от службы. Впрочем, ненадолго. Как только в городе начались масштабные бандитские разборки, Ника позвали обратно и даже повысили в должности —

перевод в EOD, элиту полиции. Разумеется, он, как и подобает лучшему полицейскому в отделе и за его пределами, вернулся. Вернулся и выяснил, что погромы ресторанов и смерти бандитских "шестерок" — всего лишь верхушка айсберга. А где-то там, под толщей ночных встреч и зашифрованных телефонных звонков, скрывается дерзкий заговор, в который вовлечены Триады, русская мафия и много-много других двадцатидолларовых банкнот высочайшего качества. Сейчас Ник идет по следу. Я же, как и подобает верному фанату, иду рядом с ним. Помогает мне в этом деле **True Crime: Streets of LA** — первая в мире игра, позволяющая любому желающему пожить Ником Кангом.

В полицейской шкуре

Жизнь Ника полна штампов. Они преследуют нашего героя с детства. Смотрите сами: полукровка, потерявший вначале мать, а по-

том и отца, Ник долго жил в Китае, где в совершенстве овладел восточными единоборствами и даже обзавелся фамилией. Знакомо? А теперь перейдем от предистории к собственно игре. Вместе с нами аналогичный поступок совершают и штампы. Победил трех врагов в неравной схватке? Будь готов наступать по голове высочайшему из подворотно предводителью-акселерату. Отколошматил молодого бугая, терроризировавшего мирного дедулю? Будь готов наклониться к старику, справиться о его здоровье и вместо "спасибо, сынок" услышать топот ног, издаваемый убегающим злодеем. Сюжет, говорите? Любый любитель полицейских фильмов подскажет вам будущее Ника Канга точнее, чем это сделает самый талантливый астролог в мире. Да, предатели будут. Да, близкого человека обязательно похитят. Злодей Вселенского Масштаба? Ну куда же такой игре без правительства Северной Кореи, мечтающего напасть на цивилизованный мир?

Одна из особенностей сюжета True Crime состоит в том, что заезженные и банальные штампы в нем каким-то совершенно непостижимым образом превращают жизнь Ника в удивительно стильное и захватывающее приключение. И происходит это приключение буквально на одном дыхании.

Перемещаясь от штампа к штампу нашему герою предстоит на автомобиле. Лос-Анджелес — город большой, примерно 80 километров, если мерить протяженность с севера на юг. И, разумеется, True Crime, как и подобает качественному симулятору Ника Канга, воспроизводит все эти километры с максимальной достоверностью. Город в игре — это сотни магистралей, улиц и переулочков, заполненных снующими туда-сюда авто и валяжно прогуливающимися пешеходами. Так что без четырехколесного друга здесь никуда. Наш первый автомобиль — симпатичный кабриолет с двумя игральными костями под лобовым стеклом — будет сопровождать ге-



- 1 Одновременно лететь, ломать и стрелять — на такое способен только Ник.
- 2 Этого мужчину с детства научили уважать старших.
- 3 Охрана сегодня явно скучает. Скоро мы исправим это недоразумение.



рою с самого начала его приключения. Ну а уже после нескольких успешно выполненных заданий таксопарк начнет стремительно расширяться, ведь новые авто можно выигрывать в гонках или просто экспроприировать у местных жителей. И спустя некоторое время, когда в конспиративном полицейском гараже уже начнет не хватать свободных мест, вы поймете, насколько же все они разные, ваши четырехколесные друзья. Один лучше управляется, у другого умопомрачительная максимальная скорость, полицейский «крейсер» обладает двумя незаменимыми мигалками, распугивающими все машины в округе, ну а отобранный у дурнушки Бетти розовый автомобильчик просто очень красивый!

Мирные жители в True Crime — существа абсолютно бесправные. Любого прохожего можно остановить, грубо заломать ему руки и проверить на наличие чего-нибудь нелегального. Задержанный хамит и ругается? Выстрел в голову — вот наш ответ на сопротивление

при аресте. Максимум, что вам грозит за подобное самоуправство, — минус одно очко с местного счетчика кармы. Для того чтобы у вас начались действительно серьезные проблемы, нужно минут пять развезжать по тротуарам, с упорством дорожного катка вминая в асфальт ни в чем неповинных граждан. Тогда полицейский спецназ, возможно, и оторвет свои задницы от удобных стульев, чтобы провести «расследование», в процессе которого тушку Ника нашинкуют патронами. В общем, плохим здесь быть очень скучно.

А вот война с уличной преступностью — совсем другое дело. У бедных барышень в полицейском диспетчерском центре не остается времени даже на то, чтобы попить кофе, — так часто приходится сообщать в эфир об очередном нарушении закона, которое по какой-то непонятной причине обязательно случается под носом у спешащего по своим делам Ника. То уличные гонки устроят, то машину с заложницей угонят, а то и бед-

ных копов постреляют. Про уличные грабежи и драки вообще можно и не упоминать — в Лос-Анджелесе это столь же обыденное явление, как живые кинозвезды, разгуливающие по Беверли-Хиллз в смешных гавайских шортах.

Процедура борьбы с уличным криминалом — действие весьма занимательное. Сначала неплохо определить степень «крутизны» шалости на улицах субъектов. Так, чтобы арестовать пару подравшихся дамочек, достаточно подкатить к ним на машине со включенной сиреной, от завываний которой девушки тут же поднимут вверх свои хрупкие ручки, которые мы украсим серебристыми браслетами с замочком. Более матерых бандитов приходится убеждать уже с помощью демонстрации полицейского значка и предупредительных выстрелов в воздух. Иногда, правда, не срабатывает и это. Периодически на улицах Лос-Анджелеса встречаются правонарушители, которые предпочитают делать ноги, причем иногда — с помощью ма-

шины, отобранной у проезжающей мимо домохозяйки (как уже говорилось выше, над мирными жителями в True Crime глумятся все кому не лень). Да и собравшиеся сдаваться граждане могут — ох уж эта неустойчивая бандитская психика! — неожиданно передумать и оканять зазевавшегося Ника отчаянное сопротивление. В подобных ситуациях демонстрацией полицейского значка уже не обойдется — приходится либо пускать в ход пудовые кулаки, либо открывать огонь на поражение. Причем бандитов, в отличие от мирных жителей, убивать насмерть категорически не рекомендуется. Куда лучше пальнуть по ногам — это здесь называется «нейтрализующий выстрел» — и получить за сохраненную бандитскую жизнь плюс одно очко к карме и большее количество бонусных очков.

Впрочем, со временем вся эта охота на воров и угонщиков начинает постепенно надоедать. Как только подобное наступает — самое время браться за прохожде-



Другой True Crime



Отдельным добрым словом следует отметить подачу игровой кампании. Разработчики выложили на все сто и сделали свое детище потрясающе стильным. Большинство скриптовых вставок, несмотря на откровенно слабую графику, выглядят столь поразя-

юще, что миссию проигрываешь лишь для того, чтобы насладиться зрелищем еще раз. Грамотная режиссура, качественные планы, детально переданные эмоции актеров, искромётный юмор — кинематограф не покидает игру ни на минуту. Переигрывая очередное задание, мы обнаруживали на улицах Лос-Анджелеса рекламный плакат с вожденной надписью — True Crime: Streets of LA. The Movie. Fall 2005. Итак, осенью 2005-го Ник Канг шагнет с наших мониторов на большой экран. Ждем с нетерпением!

ние игровой кампании. Она, в отличие от уличного фантасма, одообразия не страдает. Миссии исчисляются десятками, и найти среди них что-то похожее весьма сложно. Тут вам и уличные погони с перестрелками, и слежка, и телес-миссии, жестокие драки, штурмы банков и еще много всего. Нелинейность прохождения, опять же. Развитие сюжета зависит от множества факторов — начиная от успешности выполнения тех или иных миссий и заканчивая рейтингом Ника в полиции. Так, "плохой полицейский" не получит доступ к некоторым сюжетным ответвлениям и, соответственно, не сможет увидеть рисуемую сценаристом картину во всем ее многообразии. Впрочем, дело это поправимое. True Crime отличается потрясающей дружелюбностью по отношению к проходящему ее игроку. Так, в любой момент можно вернуться к одной из пройденных миссий и попробовать переиграть ее заново, улучшив результативность или посмотрев другой вари-

ант развития событий. При этом игра не оставляет игрока даже в самых сложных ситуациях, например тогда, когда он не может продвинуться дальше. В этом случае после провала миссии можно нажать на надпись "continue story" и отправиться дальше изучать взаимоотношения Триада, русской мафии, корейского правительства и изображенного на двадцатке президента Джексона.

Супербизон

Возвращение Ника на работу совпало по времени с введением новаторской системы обучения сотрудников полиции. Так что теперь за любое свое достижение, будь то выполнение сюжетной миссии или ликвидация уличного бандита, Ник получает не денежную премию, а некоторое количество бонусных очков. Особенность сего сомнительного вознаграждения заключается в том, что его никак не получается потратить на выливку, девочек и прочие блага цивилизации. Только утилитарные расходы — восста-

новление здоровья, ремонт машин, а также тренировки, снова тренировки и еще раз тренировки. Последние в True Crime являются чем-то вроде заменителя "прокачки" и проводятся по трем дисциплинам: стрельба, борьба и вождение. При этом, чтобы вырастить из Ника настоящего племенного супербизона, одних бонусных очков недостаточно. Каждая тренировка является мини-игрой, от успешного прохождения которой зависит получение навыка. Нейтрализовал на стрельбище двенадцать мишеней, не поразив при этом ни одного "гражданского"? Отлично, получи бонус в виде ускоренной перезарядки. Не уложился в отведенное для прохождения гоночной трассы время? Жаль, придется позабывать и о новом приеме вождения, и о затренированных бонусных очках.

Впрочем, следует отметить, что лучший сотрудник специального подразделения полиции Лос-Анджелеса с самого начала умеет делать очень много. Так, Ник великолепно дерется: боевая система в True Crime ладно скроена — с "комбами", блоками, использованием оружия и прочими атрибутами. С не меньшим азартом Ник зажигает и во время перестрелок. Здесь для укрощения вооруженных врагов помимо огнестрельного оружия наш герой использует море акробатических финтов, внепременное slow-mo и оригинальный режим прицеливания, в котором не только замедляется время и повышается точность, но еще и появляются возможность стрелять по определенным точкам людских тушек, производя либо вышеупомянутые нейтрализующие выстрелы, либо, нао-

борот, убийственные "хедшоты". Последнее, кстати, актуально и во время езды на авто — выстрел в бензобак не пройдет для любой машины незамеченным.

Роузи и полигоны

Практически весь местный Лос-Анджелес страдает такими консольными болезнями, как "острая полигональная недостаточность" и "крайне низкая детализация текстур". Нику же не повезло вдвойне: у него врачи нашли очень редкий недуг под названием "частичная непереносимость консольного управления". Теперь у бедолаги, к примеру, плохо получается выполнять ряд приемов во время драк.

Досталось и Роузи. Она — коллега Ника по отделу. Талантливая, умная, красивая, гордая. Предпочитает "мини" и совершенно точно нравится нашему Нику. Без романтической линии, как понимаете, не обходится ни один полицейский боевик.

■ ■ ■

True Crime, разумеется, не избегает сравнения с Vice City. Более того, никто не скрывает, что игра является откровенным клоном роскошного проекта Rockstar. Вся прелесть сложившейся ситуации заключается в том, что Streets of LA прекрасно уживается с GTA. Хотите ежеминутных киноцитат и голливудской озвучки? К вашим услугам Vice City и восьмидесятые. Желаете крепкий коктейль из агрессивного хип-хопа, кун-фу и сложносочиненных разборок — добро пожаловать в Лос-Анджелес! Мы уже там. ■



4 Ник, безусловно, знает кун-фу.

5 Прицел окрасился красным — значит, есть шанс отправить злодея на небеса одним выстрелом.

- ☒ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☒ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☒ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Спите и видите себя крутым городским полицейским без страха и упрека? Тогда Ник Канг и True Crime: Streets of LA — ваш выбор.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

8.5

Справедливость оценок 100%

BEYOND DIVINITY

ОКОВЫ СУДЬБЫ



Пятистая Рысавка

Жанр: RPG ■ Издатель: Hip Games ■ Разработчик: Larian Studios ■ Издатель в России: Бука ■ Похожесть: Divine Divinity, Diablo, Baldur's Gate ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD

В.М.А. РУБРИКИ: RS@IGROMAN.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800MHz, 256Mb, 64Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,2GHz, 512Mb, 128Mb Video

www.beyond-divinity.com

Кто сказал, что обещанного ждут три года? И двух лет не прошло с тех пор, как бельгийская студия Larian выпустила игру **Divine Divinity**, ставшую одной из лучших RPG последних лет. У проекта был всего один недостаток — дотошный дьялообразный движок с неизбежной изометрической проекцией. Плюс же — много больше: стильная, напоминающая о средневековых гравюрах и предельно детализованная графика, оригинальная ролевая система с 96 умениями, сбалансированный геймплей, отличный сюжет и, наконец, волшебный мир зеленого Ривеллона. Фанаты (в число которых вохо и я) проходили Divine Divinity до победного конца по три-четыре раза, поэтому новый проект Larian многие ждали с трепетным придыханием.

Beyond Divinity — продолжение первой игры сразу в нескольких смыслах. Во-первых, действие происходит все в той же

вселенной. Во-вторых, история, участниками которой вам предстоит стать, начинается ровно с того места, где закончилась Divine Divinity. В-третьих, игра использует тот же, хоть и модифицированный, движок — отныне все персонажи стали трехмерными, а колесико мыши позволяет менять масштаб. И наконец, в четвертых, Larian не постеснялась на полную катушку эксплуатировать ностальгию поклонников Divine Divinity — глаз то и дело натывается на знакомые детали, ухо ловит привычные музыкальные фрагменты, а иногда удастся посетить места, памятные по первой игре.

Сохранились ролевая система и система роста персонажа, а вот система умений изменилась до неузнаваемости. От игры одиночным героем вам предстоит перейти к управлению партией минимум из двух, максимум — из пяти персонажей. Появились совершенно новые фишки — случайно генери-

руемые тренировочные локации BattleFields и магические куклы, которые могут приходить на помощь в трудных ситуациях. Наконец, основное действие происходит в совершенно новом мире — Немезиде. Но давайте обо всем по порядку.

За что боролись, на то и напоролись

Как известно, добро наказуемо. Вот, скажем, один из последователей Divine One, наш с вами герой и профессиональный борец со злом, однажды, во время рейда на замок некроманта, попал в плен и был переброшен в другой мир — Немезиду, в темницу демона Самуэля. На него вдобавок наложили проклятие: душу воина Света сковали с душой воплощенного зла — Рыцаря Смерти. Если проклятый один — умрут оба. И спаслись они, соответственно, тоже могут только вместе. Единственная надежда разорвать этот душв-

ный симбиоз — бежать из плена и пытаться вернуться на Ривеллон. Но для этого нужно найти кого-то, кто владеет магией перемещений между измерениями и может обучить вас искусству открывать порталы между мирами. Процесс этот трудоемкий и занимает порядка 100 часов игрового времени. На протяжении всей игры герою и Черному Рыцарю предстоит ходить парой. Можно обозначить лидера партии, и спутник будет следовать за ним, а иногда нужно управлять персонажами раздельно.

Кстати, Черный Рыцарь очень неплохой компаньон. Его ехидные комментарии часто будут подсказывать вам, что делать дальше. Да и просто послушать их приятно. Недаром диалоги к игре писались дочкой знаменитого Терри Пратчетта — Райаной Пратчетт.

По ходу игры вы будете находить ключи от вышеупомянутых BattleFields. С одной стороны, дополнительные локации, где можно заниматься прокачкой героя,



1 Демон Сэмми будет гоняться за героями всю игру.

2 Одно из красивейших мест Немезиды — кристальный лес. А сколько вас здесь ждет квестов!

3 Не все грибы съедобны. Некоторые, наоборот, сами не прочь кого-нибудь съесть.

Ты помнишь, как все начиналось...



Divine Divinity заканчивается финальным боем между главгероем, Divine One, и Демоном Лжи. Последнее, что нужно сделать protagonistu после победы — уничтожить созданного демоном младенца, который должен стать новым воплощением Лорда Хаоса. Но Divine One не может поднять меч на лежащего на алтаре беззащитного ребенка. Он выносит дитя из подземелья. Так начинается новый виток истории. Ребенку дали имя Дэммиан. Оставляя Дитя Хаоса на Ривел-

лоне разумно посчитали опасным, и ребенка отправили в другое измерение — Немезиду, где жила мудрая раса владевших магией раанааров. Там мальчик отдал на воспитание в семью главы раанааров и ректора раанаарской магической Академии. Так у Дэммиана появились сводные брат и сестра, а сам он стал обучаться магическому искусству создания порталов между измерениями. И только один мир оставался для него навсегда закрытым — его родина, Ривеллон. Что случилось дальше, вы узнаете из Beyond Divinity, где вам предстоит встретиться с уже взрослым Дэммианом. Кстати, к коробочному изданию игры прилагается написанная Райаной Пратчетт новелла «Дитя Хаоса», которая рассказывает о судьбе Дэммиана и его детстве.



напоминают об Арене из **Might & Magic**. С другой — случайную генерацию мы уже видели в **Daggerfall** (предтеча знаменитого **Morrowind**, если тут кто не в курсе). Арена меняет свой вид от акта к акту: сначала местность похожа на перелески герцогства Ферролл, потом это лавовые поля, потом — елочки и заросшие камышом болотца эльфийского леса, а затем — кристальный лес. Подземелья стандартны до зевоты — два больших этажа и третий маленький. На первых двух уровнях вас ждут обыкновенная фауна, сундуки, бочки и бутылки, на последнем — квестовые твари. Очевидный плюс Арены — найди ключ от нее, вы можете переноситься туда в любое время из любого места и затем возвращаться назад в тот же самый момент игры. А на Арене круглосуточно дежурят купцы с набитыми деньгами карманами. Улавливаете? Проблема сбыва трофеев и перегруженности персонажей исчезает вовсе.

Путь наш извилист, цели наши светлы

Геймплей, как водится, состоит в изведении монстров и поисков ключей и рычагов, чтобы открыть следующую дверь, чтобы вынести очередную партию монстров и найти очередную порцию ключей и рычагов. Увлекательно, как прополка грядки с редиской. И так с первого до 11–12 уровня героя.

Сюжет как таковой отсутствует. Есть только смутная цель — выбраться из замка Самуэля. Если надеть для маскировки снятую с убитого стражника броню, дело пойдет чуть веселее. Если, конечно, считать веселее поиски макулатуры, раскиданной забывчивыми NPC по подвалам, паучьим клеткам и пыточным камерам (уж такие тут квесты).

Выйти из тюрмы можно двумя путями: культурно открыв дверь ключом или некультурно ее взорвав, затопив при этом

лавой весь замок. Разница в том, что во втором случае за успешный теракт выдают очки опыта. А вот ролик тут и там почему-то показывают совершенно одинаковый.

Зато второй и третий акт испускают все недостатки первого. Вулканическая Немезида совсем не похожа на зеленый Ривеллон, но этот мир по-своему прекрасен. Вы будете перебираться через лавовые поля и любоваться кристаллическими лесами, удивляться гигантским грибам и искать сокровища в кружевах паучьих теней, вас ждут полные ловушек темные пещеры и тайны древних храмов, где обитают живые боги. Немезида — это мир сюрпризов, и исследование его доставляет огромное удовольствие. Яростные бои будут сменяться минутами затишья, головоломные квесты — смешными бытовыми сценками. К тому же, к основной сюжетной линии добавится дополнительная линия —

некий Некромант будет вас время от времени призывать к себе для выполнения его поручений, позволяя на некоторое время заглянуть на родной Ривеллон. Короче, поклонники Divine Divinity не будут разочарованы.

Четвертый акт — Академия — самый неоднозначный. С одной стороны, ясно, что без определенных интеллектуальных усилий освоить искусство межпространственных прыжков не удастся. Поэтому изучение раанаарского письма и числения кажутся естественными. С другой стороны, методы обучения в Академии экстремальные, и преподаватель запросто может запустить студента по лабиринту наперегонки со злым здоровенным демоном — если ученик доберется до выхода живым, значит урок усвоен. Так что не соскучитесь. С третьей стороны, встречаются избитые загадки типа «волк-коза-капуста» или «два стража — лживый и правдивый» и квесты, требую-



Молот богов



Судя по отзывам в Сети, среди магических навыков первое место по популярности прочно удерживает заклинание шаманской магии Hammer — волшебный молот, падающий с небес. Стоит это удовольствие около 200 единиц маны. Ущерб от молота первого уровня — 56-114, и с каждым новым вложенным очком опыта он растет на 4-9 единиц. Что еще важнее, после того, как ваш противник получил молотком в темечко, в его голове еще несколько тактов боя свищут птички. За это время можно прикончить его мечом или хлебнуть маны и

повторить процедуру.

Молот поможет вам уложить большинство боссов, не получив в ответ ни единой царапины. Единственное, что нужно для этого — иметь при себе запас пущырьков маны.

В подземельях, где много слабых врагов, можно использовать заклинание по-другому. Например, если вы погонитесь за тенью (Shadow Creature), то, убегая от вас по лабиринту комнат и коридоров, разное создание поможет осветить половину уровня, а если повесят, то и проход на нижний ярус. При этом за вами, как хвост за кометой, увяжутся все попавшиеся на пути монстры — несколько десятков штук. Когда надоест, останавливайтесь, поджидайте, пока вас догонит, и роняйте молоток на толпу. Как правило, дальше остается только собирать трофеи. Заклинанию можно научиться во 2-м акте игры у отшельника в Паучьем лесу.

щие тупой бедотни: вас послали за книгой к А, А отдал ее Б, Б передал своему сыну В, а В заявляет: «Это такая в коричневом переплете с золотыми буквами? Никогда не видел!» И так далее... А с четвертой стороны, тут вас ждут самые интересные бои с финальными боссами, в процессе которых и выяснится, так ли вы круты, как думали о себе на протяжении всей игры.

Играть можно по-разному. Хотите — срезайте все углы, двигаясь по колее сюжетной линии и игнорируя вопли стоящих на обочине шестисот NPC, желающих всучить вам дополнительные три сотни квестов. А хотите — ныряйте в игру с головой. Для таких фанатов приготовлено множество сюрпризов. Например, вы наткнетесь на деревянный ключик. А где-то стоит деревянный сундук, к которому он подходит. А в

том сундуке — каменный ключ от каменного сундука... и так целая цепочка. Ведь интересно узнать, что спрятано в последнем сундуке? В игре есть множество предметов, с которыми можно экспериментировать, манипулировать, комбинировать между собой. Например, удваивающее предмет зеркальце. Причем будет ли оно работать или треснет, зависит от вашей удачи (luck).

Страшнее бага зверя нет

Печально, но факт: созданная меньше чем за два года Beyond Divinity хромает на все четыре лапы, грозя отсидеть на второе место незабвенного чемпиона глюков Daggerfall, прозванного в народе Buggerfall'ом. С момента европейского релиза (27 апреля с.р.) Larian успела выпустить шесть или семь заплаток, кото-

рые, только по официальным данным, исправляют более 40 багов и недоработок игры. Тут и свалка в инвентаре, и anomalно тяжелый вес магических колец и амулетов, неработающие умения (Sharpen и Lockpick), пустые подземелья без единого монстра и, наконец, невозможность сдать отдельные квесты. К сожалению, не меньшее количество сбоев или странностей осталось незамеченными. Почему, например, после установок патча 1.45 (последнего к моменту написания этого обзора) репутация у NPC в диалоговом окне всегда остается нулевой и не меняется, что бы вы ни вытворяли? В то же время, в окне персонажа та же самая репутация стабильно растет, коррелируя с числом выполненных квестов и прочих произведенных душещипательных акций. Еще веселее, что с ростом репутации цены у продавцов ухудшаются, а не улучшаются, как это было в Divine Divinity. Возникает мысль, что господа программисты где-то перепутали знак. Еще пример: в первой игре частная собственность была священна, и если хозяин хватал вас за руку во время грабежа его дома, вам грозил скандал и потеря лица. В Beyond Divinity вы можете на глазах у хозяина обокрасть его дом, вынести мебель, переколотить посуду, и вам никто слова не скажет. Если дело не идет о квестовых предметах, NPC будет только следить за вандализмом с немим укором в глазах.

Почему-то пропали подсказки, объясняющие, что именно делают магические геммы. Попробуйте догадаться, чего ждать от какой-то YIT-VORR или PAG-USTR. Вот и приходится сначала покупать их вслепую, а потом методом тыка вставлять в вещи. Конечно, «save-load» помогут разобраться, но хотелось бы вернуть привычные удобства и не мучаться.

Наконец, до сих пор где-нибудь в 4-м акте вы можете столкнуться с нестабильным багом, когда в многоступенчатом квесте не срабатывает очередной триггер, и вы застреваете, так и не выполнив задание. Рекомендованное лекарство — отойти подальше от заказчика, вывалить на землю квестовые предметы, а потом снова собрать их в багаж. Обычно помогает. Можно перечислять и дальше, но думаю, вы уже уяснили, что бывает, если экономить на тестировании.

Компания «Бука», которая собирается выпустить игру в июле, обещает использовать самый последний патч, который издает к этому моменту Larian. Весьма гуманно.



Beyond Divinity оставляет после себя двоякое впечатление. Местами игра вызывает зифорию, а местами — выть от тоски хочется. Некоторые аспекты проработаны досконально, — например, вас ждут 300 видов снаряжения, среди которых особо хочу отметить полюбоившиеся мне луки. Их в игре три вида, два из них наносят магический ущерб — теневой (Shadow) или костяной (Bone). К ним также прилагается дюжина видов стрел разной убойной силы. Магов ждут жезлы, наносящие ущерб магии духа (Spirit Magic), причем наносимый вред зависит от величины вашего интеллекта. А сколько времени лешушек вы можете ставить Красивых, разноцветных, вредоносных — сердце радуется!

Но древний движок и гора багов делают свое черное дело. Остается впечатление, что Larian поторопилась с выпуском игры. Надеюсь, что в следующий раз, — а открытый конец приводит к неизбежному умозаключению, что «продолжение следует», — все будет иначе. Даже если это продолжение придется ждать три года. ■



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Продолжение Divine Divinity почти достигает до оригинала. Крепкий сюжет, юмор, увлекательный геймплей, интерактивный мир, отличная музыка Кирилла Покровского с одной стороны, и древний движок с кучей багов — с другой. Что победит — решать вам.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

8.0

UEFA EURO 2004

Николай Пегасов

Жанр: Футбольный симулятор ■ Издатель: EA Sports ■
Разработчик: EA Canada ■ Похожесть: FIFA Soccer
2004, Pro Evolution Soccer 3 ■ Мультиплеер: Интернет,
локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

www.easports.com/games/euro2004

E-MAIL РЫБИЧКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.0GHz, 128Mb, 32Mb
Video-ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.2GHz, 256Mb, 64Mb Video

Производители видеоигр не любят пользователей PC, ведь, чтобы качественно перенести оригинал с игровой приставки на любимую платформу от IBM, нужно проделывать немало телодвижений. С другой стороны, футбольные симуляторы в последнее время вообще не пишутся специально "под PC". А потому мы обязаны сказать индустрии видеоигр "спасибо" хотя бы за то, что она вообще не игнорирует нас, несчастных PC-геймеров.

Любители виртуального футбола выбирали между продукцией американской **EA Sports** (FIFA Soccer 2004) и японской **Konami** (Pro Evolution Soccer 3). Обе игры, вышедшие прошлой осенью, каждым пикселем демонстрировали свою родословную: мол, мы — отпрыски **PlayStation 2**, и гордимся этим! Запустил заветный exe-файл, игроки обнаруживали глубокие следы "приветочности". Например, в FIFA 2004 нельзя было сменить управление (а предусмотренную схему "клавиш")

придумывали опытные садисты), а в PES3 скорость бега футболистов в течение матча произвольно менялась с 1 до 58 км/ч в зависимости от видеонастроек и тактовой частоты процессора! Что уж говорить об "антимышином" интерфейсе, особенно ужасном в FIFA.

Работа над ошибками

Поклонники персональных компьютеров и футбольных матчей терпеливо ждали, когда одна из двух компаний-монополистов возьмется за работу над ошибками. И первой ее проделала EA Sports. Конечно, можно было выпустить патч, но куда целесообразнее — произвести новую игру на старом движке, не так ли?

Все фанаты FIFA 2004 размахивают клубными шарфами и скандируют кричалки: нам наконец-то позволили менять управление!!! Печально, но факт — многие игроки забросили FIFA только потому, что запомнить и использовать предлагаемую раскладку

невероятно трудно. Что уж говорить о "комбо"-сочетаниях, дарующих красивые финты... В Euro 2004, если игрок и умудрится вывихнуть пальцы, то будет виноват в этом сам. Кстати, играть все равно намного удобнее при помощи геймпада. Если вы не обзавелись этим полезным устройством, используйте повод и пополните коллекцию железа еще одним приятным девайсом. Благо он не так уж дорог: достойный геймпад стоит от 20 условных евро.

Косметические изменения, которые коснулись интерфейса, устранили проблему бесконечных блужданий в различных меню, характерную для игры-предшественницы. А в набор финтов, доставшийся от FIFA 2004, были добавлены новые "кульбиты", из которых наиболее полезны пасы "на ход".

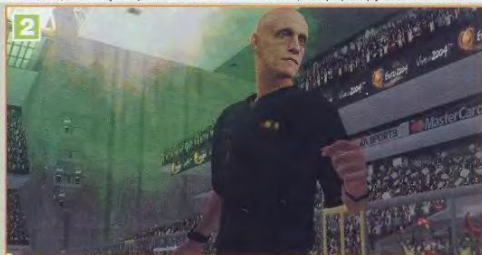
Все дороги ведут в Лиссабон

Нетрудно догадаться по названию, что в этот раз издатель купил лицензию у Европейского со-

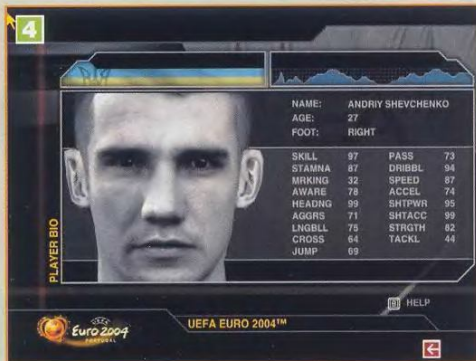
юза футбольных ассоциаций. Ну а сам новорожденный продукт посвящен такому раскрученному мероприятию, как Чемпионат Европы по игре, которую в EA Sports предпочитают именовать "соккером". Представлены сборные 51 европейской (по мнению UEFA — географически Израиль вряд ли относится к Европе) страны.

Как кричат на переполненном секторе, "а мы пришли и верим в одиннадцать ребят". Этими-то одиннадцать нам придется управлять, и придется верить в них — ибо не все зависит от нашего мастерства. Многие в игре определяют почти ролевые характеристики футболистов. И в этом — основа геймплея UEFA Euro.

Несколько режимов игры позволяют внести разнообразие в боготню. Спортсменов по полю. Помимо стандартного товарищеского матча, есть тренировка, серия пенальти, двухматчевый поединок (дома и в гостях, с правом преимущества голов на чужом поле), "фантастический" матч (вы формируете составы ко-



- 1 Общий вид легко настраивается: есть масса регулировок.
- 2 Узнаваемы не только футболисты! Вот Пьерлуиджи Коллина собственной персоной.
- 3 Кто подает нам угловой? Александр Мостовой!
- 4 Личное дело форварда "Милана" и сборной Украины.



манд из любых игроков 51 сборной), а также турнир, в котором можно задать количество участников и отдельные правила.

Наиболее интересный режим — «ситуационный». Вы выбираете минуту матча, текущий счет, раздаете, кому пожелаете, разноцветные штрафные карточки — и с этого момента начинается игра! Задайте самый высокий уровень сложности (из четырех возможных), выдайте противнику Францию, возьмите себе Сан-Марино, удалите двух своих подопечных, выставьте счет 3:0 в пользу дружины Зинедина Зидана и 85-ую минуту встречи. И сыграйте с перевесом в два мяча! Так в UEFA Euro 2004 можно доказать, что круче вас — только Круйфф и Лобановский.

Наигравшись в отдельные матчи, переходим к местной Grand Campaign, то бишь непосредственно к Euro 2004. Выбрав сборную, можно сразу стартовать в Португалии, а можно поступить честно и начать с отборочных турниров. По ходу турнира вы, как главный тренер, можете заниматься менеджментом, но в узких рамках. На выбор есть только 40 лучших игроков с гражданством выбранной страны, и из них вам предстоит отобрать костяк футболистов, которые составят Команду.

Придётся просматривать характеристики спортсменов (всего характеристик — 17!), учитывать незалеченные травмы и такой «варгеймерский» параметр, как мораль. Дух футболиста падает, если его команда проигрывает

несколько игр кряду, а также, если он долго сидит на скамейке запасных. Падение морали снижает характеристики.

Став Чемпионом Европы на высшей категории сложности, не торопитесь сдавать диски UEFA Euro в переработку. Ведь остается игра с живым соперником, как на одной машине (для этого помимо клавиатуры понадобится джойстик или геймпад), так и по сети и в интернете.

Ба, знакомые все лица!

Графический движок UEFA Euro достался в наследство от FIFA 2004, а той, в свою очередь, — еще от FIFA 2003, вышедшей в октябре позапрошлого года. Но не все так печально: разработчики сумели выжать из движка последние капли красоты. И то, что графика приятнее и современнее, чем в FIFA 2004, заметно практически сразу.

Лица футбольных звезд узнаются безошибочно. Вот Недвед получил по ногам, Гиггс выбил мяч в аут, а Онопко схлопотал второй «горчичник». Ролики, иллюстрирующие наиболее яркие эпизоды матча, добавляют праздничного настроения.

В UEFA Euro разработчики реализовали (на уровне графики и влияния на физику игры) несколько погодных условий: дождь, солнечная и пасмурная погода, а также время суток, в которое происходит встреча команд.

Звук почти безупречен, хоть и остался на уровне FIFA 2004. Мы уже привыкли к тому, что в качестве фоновой музыки в играх

Electronic Arts используются песни вокально-инструментальных ансамблей второго эшелона.

Рецепт создания UEFA Euro 2004 таков: берем FIFA 2004, заменяем десятки национальных чемпионатов и сотни клубов на 51 европейскую сборную, устранив вопиющие проколы вроде неудобного управления и интерфейса и, не перепиывая движок, улучшаем графику. Продукт готов к потреблению. Кому же его порекомендуем?

Если вы ищете в виртуальном футболе красоту изысканных пасов, обводок и тактических розыгрышей, если жаждете «на колени» клепать новые команды, их логотипы, форму и футболистов — выбирайте Pro Evolution Soccer 3 (не забудьте установить патч!).

Если вы цените многообразие футбола, знаете наизусть составы команд второй Бундеслиги, хотите заняться селекцией, а также использовать массу любительских «модов» (включая установку российской Премьер-Лиги), играть в онлайн, и вообще чувствуете себя «хардкорным» фанатом футбола — выбирайте FIFA Soccer 2004.

Ну а если на мысль о футбольном симуляторе вас навел текущий Чемпионат Европы, если вы не собираетесь вникать в премудрости управления, если вы просто мечтаете порвать сборную Англии командой Белоруссии и взглянуть на несчастные лица Бехкема и Скоулза, — выбирайте UEFA Euro 2004, самую современную игру на компьютере о самой популярной игре в мире. ■

Как не повезло Албании, и как повезло нам

Из 51 европейской команды, представленной в игре, 39 команд были лицензированы EA Sports в полном объеме: мы видим на экране подлинную форму сборных, настоящие фамилии футболистов, а физиономии компьютерных мастеров спорта похожи на оригиналы. Россия — в числе этих команд, и узнаваемые лица победителей сборной Уэльса вызовут радость у наших болельщиков.

Списки 40 игроков, доступных для формирования сборной, конечно, не совсем актуальны, ведь игра ушла на «золото» за пару месяцев до старта ЧЕ-2004. Поэтому среди российских футболистов нет новичков сборной вроде Бугаева и Шаронова, а также отсыевших в последний момент Панова и Бояринцева, зато присутствуют давно забытые болельщиками.

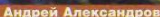
7 команд представлены реальными фамилиями игроков, но неадекватной футбольной формой, выдуманной разработчиками: Бельгия, Кипр, Норвегия, Турция, Уэльс, Финляндия и Шотландия. Наконец, 5 команд вообще не были лицензированы, а потому их игроки носят «тарабарские» имена. Это Албания, Босния-Герцеговина, Грузия, Македония и почему-то Нидерланды (чемпион Европы-1988). Последнее особенно странно, ведь даже Фарерские острова лицензированы в полном объеме.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ДОЖДАЛИСЬ?
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	Игра для всех, кого впечатлил Чемпионат Европы. Если Шевчен не забьет португальцам — займите пост Яреца и исправьте эту оплошность! Ну а ортодоксальным фанатам следует ждать FIFA Soccer 2005 в конце этого года.
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
50%	

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"
7.0

WARLORDS BATTLECRY 3



Жанр: RTS ■ **Издатель:** Enlight Software ■
Издатель в России: Акелла ■ **Разработчик:**
Infinite Interactive ■ **Похожесть:** Warlords
Battlecry ■ **Мультиплеер:** Интернет, локаль-
ная сеть ■ **Количество дисков:** Один CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

НЕОБХОДИМО:
CPU 450MHz, 128Mb, 16Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 600MHz, 256Mb, 32Mb Video

В те славные времена, когда всевышний еще только начинал программировать вселенную, явно была мода на оператор цикла.

И в последствиями этой самой моды мы с вами сталкиваемся практически каждый день. Типичный пример — компания **Infinite Interactive** с их **Warlords Battlecry**, этот RTS-наростом на теле легендарной серии **Warlords**. Игра сия, как комета, кружится вокруг геймерского солнца, примерно раз в два года являя себя глазам простых землян. Последние поднимают свои обитые в телескоп очки к небу, читают корявую надпись на борту неванного небесного тела — **Warlords Battlecry 3** — и, вздохнув, отправляются разжигать сигнальные костры на ближайшем космодроме. Мягкой, так сказать, посадкой!

Добро пожаловать на борт!

Разумеется, за те два года, что игра провела в открытом космосе (читай — разработке), многое в ней очень сильно изменилось. Конечно, до упрятанной в самой глубине концепции, позаместившей еще у **Warcraft** руки разработчиков так и не дотянувшись, зато поверхностных изменений — хоть отбавляй. На потеху играющему сообществу в **Warlords Battlecry 3** стало еще больше рас, магических артефактов, заклинаний и прочего фэнтезийного счастья. Стремление вы-



1 Спрайтовый движок давно просится в утиль.

2 Проливной дождь еще никогда нам не мешал отправиться за очередным приключением, верно?

откусить от жизни игрока несколько полноценных дней.

Самым же, пожалуй, значительным нововведением стала игровая кампания. Теперь это не простенькая "война за территории", как во второй части игры, увлекательнейшее путешествие по огромной, насыщенной локациями карте. Каждая локация, по сути, является отдельной микро-кампанией из нескольких миссий. Двигаясь по сюжету, игрок может заключать союзы с различными расами, нанимать наемников, искать различные магические артефакты и так далее. Внимание заслуживают и сами миссии. Помимо привычного задания "построй базу и убей всех врагов" присутствуют и куда более оригинальные варианты. Как вам, к примеру, смертельное соревнование между четырьмя расами, где побеждает та из них, которая

за тридцать минут убьет больше
всех юнитов противника? Нео-
бычно, правда?

Perpetuum mobile

Несмотря на маловнушительный список наводнений, играется Warlord Battlesky 3 с тем же задором, что и предыдущие часы. Причиной тому потрясающее разнообразие игрового процесса. Штатсдядя разог, столько же героев, несметное количество профессий и артефактов — комбинировать это добро и пробовать его в работе можно неделями. При этом можете быть уверены в том, что игра за это время вам ничуть не надоест. Когда же тоска все-таки вылезет из чулана и возьмет свое, на помощь можно призвать многопользовательский режим, сражения в котором, являясь со-бл развеселую створяющуюся.

☒	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	
☐	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	
☐	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
☒	ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ		70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Фанатам предыдущих серий — потреблять и обязательно просить добавки. Простые любители стратегий также могут ознакомиться. Для расширения кругозора.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★	5.0
ГРАФИКА	★★★★★★	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★	8.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.5

GANGLAND

TROUBLE IN PARADISE

(ГАНГСТЕРЫ)



Алексей Бутрин

Жанр: RTS ■ Издатель: Whigall Interactive ■
Разработчик: MediaMobsters ■ Издатель в
России: Акелла ■ Похожесть: Hoologans:
Storm Over Europe ■ Мультиплеер: Интернет,
локальная сеть ■ Количество игроков:
Один CD

E-MAIL: PYSBRIKI@IGROMANIA.RU

НЕОБХОДИМО
CPU 700MHz, 128Mb, 32Mb
Видео: ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,1GHz, 512Mb, 64Mb Video

www.mediamobsters.com/index.php?pageid=2

Когда игровая индустрия была совсем молодой, игрок всегда сражался исключительно на стороне добра. Независимо от жанра игры, нам всегда отводилась роль доблестного и розовощекого спасителя человечества или же просто принца на белом коне. Такое слащавое однообразие не могло длиться вечно — довольно быстро “темная сторона силы” пробралась в компьютерные развлечения и отвоевала себе место под солнцем, а в наши дни — так и вовсе вошла в моду. Вампиры, орки, гангстеры и просто подонки нынче пользуются большим спросом. А если вспомнить, какой культ Френсис Форд Коппола сотворил своим “Крестным отцом” вокруг итальянской мафии, то выбор тематики для новой игры молодой компании MediaMobsters, сотворившей Gangland, становится очевидным.

Я бы в гангстеры пошел

Итак, нам снова предстоит окунуться в атмосферу мафиозных 30-х. Разумеется, игра “про мафию” не может обойтись без хрестоматийного сюжета, поэтому извольте — вот вам местная “затравка”. Пятеро братьев-сицилийцев — Романо, Анджело, Сонни, Марио и Чико с детства были не разлей вода и тихо-мирно промышляли мелким бандитизмом. Заработанные пиры братья, естественно, тратили на молодых развратных синьоринов, сигары и

алкогольные напитки различной степени горячительности. Однако Минздрав не зря предупреждает, что беспорядочная половая жизнь, курение и алкоголизм до добра не доводят — в одной из пьяных ссор дошло до братоубийства, и одним братом (с самым дурацким именем Чико) стало меньше. После сотворенного непростительного Романо, Анджело и Сонни сбегали в Америку и создали там собственные мафиозные семьи. Но недаром говорят, что у мафии длинные руки: глава семейства (по совместительству — дедушка молодой шпаны) решает отправить на охоту за убийцами Марио — единственного брата, который не запачкал свои руки кровью Чико. Марио благополучно прибывает в Америку и обращается за помощью к своему дяде Винсенту. Тот, разумеется, горячо поддерживает идею отмщения и, согласившись помочь Марио, принимает его к себе в семью — не пропадать же такому горячему парню!

Геймплей Gangland представляет собой классическую трехмерную RTS со свободной камерой. Здесь же — терапевтические дозы RPG и action. На первых порах нам придется выполнять довольно разнообразные задания дядюшки Винсента: тут и заказные убийства, и акции устрашения, и выбивание денег из неплательщиков, и “крышевание” — в общем, стандартный гангстерский набор и даже чуть больше.



1 Внешность обманчива: сицилийские “биг-ма” — одни из самых опасных юнитов в игре.

2 Четверка оборотней в погонах только что выполнила боевую задачу и расправилась с конкурентами Винсента.

Затем у нас появится возможность создать свой собственный преступный клан и даже жениться (!), начав производство подрастающей шпаны в промышленных масштабах. Конечная цель игры — мсть братьям-убийцам и тотальный контроль над всеми преступными кланами. Звучит потрясающе, правда? Это ничего — сейчас будем спускаться с небес на землю.

Увы, геймплей совершенно сырой. В игре нет банального “туториала”, поэтому первые несколько часов приходится потратить на то, чтобы разобраться, что тут вообще можно и нужно делать. Дальше MediaMobsters начинают доставать проблемы одну за другой, как кроликов из шляпы: AI совершенно бесполезный, клавиатурное управление нельзя перенастроить, интерфейс запутан и неудобен, объекты на уровне постоянно закрыва-

ют ваших подопечных, поэтому большую часть времени приходится тратить на то, чтобы выбрать нормальный ракурс обзора. Но все это можно было бы пережить без особых проблем, если бы не главное “но” — играть попросту скучно. Да, сюжет хорош, миссии разнообразны, но это лишь фантик, внутри которого практически ничего нет.

А ведь потенциал у игры, безусловно, был, да и с графикой и звуковым оформлением почти полный порядок — просто первый блин у MediaMobsters как-то не задался. Если добавить к Gangland вменяемый интерфейс, полностью переписать AI и серьезно задуматься над игровым дизайном, то мог получиться если не шедевр, то, как минимум, очень хорошая игра. Так что, уважаемые, ждем продолжения. ■

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
■■■■■■■■ 35%

ДОЖДАЛИСЬ?

Оригинальная RTS на мафиозную тему. Игра просто напичкана новыми идеями, большая часть из которых, к сожалению, не доведена до ума.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ
“ИГРОМАНИИ”

6.5

SPARTAN

Алексей Бутрин

E-MAIL: РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Стратегия. Издатель: Just Play.
Разработчик: Slitherine Software. Похо-
ждеть: Chariots of War. Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть. Количество
дисков: Один CD.

НЕОБХОДИМО:
CPU 500 MHz, 128 Mb, 8 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video

www.slitherine.co.uk/spartan/spartan.htm

Гении одинаковы во всех областях человеческой жизни: в математике, физике и даже в разработке игр. "Почерк" гения виден сразу — он никогда не спешит, не суетится, спокойно занимается своим делом, пока работа не будет доведена до конца, а потом — бац! И публика рукоплещет очередному достижению: квантовой теории, доказательству теоремы Ферма, запуску первого спутника, ну и, конечно же, разработке таких шедевров, как *SimCity*, *Civilization* или *GTA: Vice City*. Самое смешное, что серость и посредственность тоже всегда одинакова и предсказуема, особенно в игровой индустрии: обычно все начинается не с идеи, а с жажды денег и славы, затем появляется невнятный движок, написанная на колени концепция и неумное желание как можно быстрее осчастливить публику своим творением. Дальше с неотвратимой неизбежностью начинается шапкозакидательский этап, во время которого запудриваются мозги, раздаются несбыточные обещания и сотнями рассылаются пресс-релизы, потом выходит первый продукт, щедро нафаршированный багами и недоработками, за ним, спотыкаясь на ходу, семени вереница патчей, а на горизонте уже маячит армия аддонов, сиквелов и продолжений.

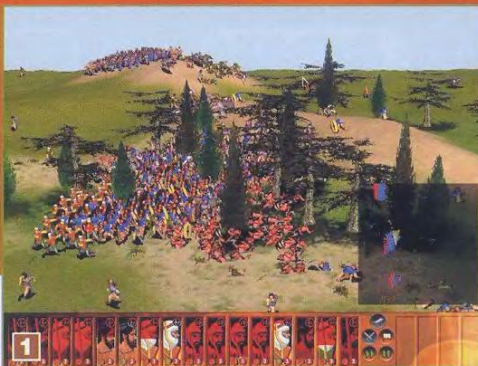
Сегодня у нас в гостях очередное творение Slitherine, наследник небезызвестных *Legion* и

Chariots of War — пошаговая стратегия *Spartan*. Она же — посредственность в финальной стадии своего развития.

Минимализм по-спартански

Название игры недвусмысленно намекает, что на сей раз нам придется перенестись во времена древней Греции. А древние греки, как известно еще из школьного курса истории, были народом веселым и изобретательным: любили воевать, пиратствовать, широко практиковали братоубийство, многоженство, гомосексуализм, лесбийскую любовь и педофилию. Очень жаль, но *Spartan* ограничивается только первым пунктом этого богатого списка — войнами. К слову, исторический бэкграунд в игре не проработан совершенно — если б не названия городов и юнитов, догадаться о месте и времени действия игры было бы совершенно невозможно. Собственно, удивляться тут совершенно нечему, ибо *Spartan* — это что то иное, как доработанный *Chariots of War* с новыми юнитами.

Стратегические основы и геймплей остались прежними. У нас есть города, в которых производятся или собираются различные ресурсы; в этих самых городах можно строить различные здания — они улучшают производство ресурсов, позволяют реку-



- 1 При максимальном приближении камеры техническая отсталость движка видна во всей своей красе.
- 2 На стратегической карте до сих пор не удалось анимировать воду.

тировать и обучать войска, проводить научные исследования и так далее. Научная работа играет в *Spartan* очень важную роль — от уровня развития науки зависит количество доступных построек и юнитов, а также эффективность добычи ресурсов. Еще одно важное нововведение — сложная и интересная система дипломатии, которая наверняка порадует тех игроков, которые любят разрешать военные конфликты не только силовыми методами.

А вот сами сражения подверглись лишь косметическим усовершенствованиям, в число которых можно записать 3D-режим. К огромному сожалению, битвы в 3D выглядят едва ли не хуже, чем их "плоские" прототипы. Основной принцип остался прежним: перед боем мы представляем войска, задаем им стратегию поведения, формуацию и начинаем ристалище. Весьма странно, что и на сей раз воз-

можность управления подчиненными во время сражения практически отсутствует, и полководцу отводится незавидная роль стороннего наблюдателя.

Интерфейс и управление остались без изменений, что можно смело записать в актив, — эта часть игр от Slitherine всегда отличалась удобством и продуманностью (пожалуй, единственное нарекание вызывает отсутствие масштабируемости стратегической карты). Зато застой в графике и звуковом оформлении — налицо.

■ ■ ■

Итог вполне закономерен: играть в *Spartan* будут только стратеги, тоскующие по ушедшей эпохе расцвета TBS или же те, кому совершенно неведомо чувство прекрасного. Все остальные, увы, выберут для досуга более динамичные, красивые, современные и увлекательные игры. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■■■ 30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Chariots of War древнегреческого разлива: геймплей по-прежнему силен в плане стратегии, но коридорные графика и звук портят все удовольствие. Разделение исключительно для хардкорных стратегов.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

6.0

RISE OF NATIONS THRONES AND PATRIOTS

Алексей Бутрин

E-MAIL: RVBRIKI: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RTS ■ Издатель: Microsoft ■
Разработчик: Big Huge Games ■
Похожести: Rise of Nations ■ Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть ■ Количество
дисков: Один CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 300 МГц, 128 Mb, 32b Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.microsoft.com/games/risenations

Дополнения к удачным играм, как и ежедневные восходы и закаты, — явление закономерное и неизбежное. Поэтому появление аддона к одной из лучших стратегических игр 2003 года, **Rise of Nations**, нас совершенно не удивляет. На устах застыл совсем другой вопрос — почему поклонников игры маршировали в ожиданиях почти целый год? Ответ тут как тут — ради такого ладно скроенного дополнения можно было ждать и все полтора!

Холодная война Македонского

И Rise of Nations, и ее свежесписанный аддон, **Throne and Patriots**, относятся к той категории игр, о которых совершенно не хочется писать... в них хочется играть. Формула успеха оригинальной игры была проста, как и все гениальное: удачный синтез лучших идей из мира RTS и Civilization, простое и доступное даже для новичков управление и до блеска отшлифованный геймплей. Если взглянуть на Thrones and Patriots взглядом черствого статистика, то, к большому удивлению, поводов для восторга окажется не так уж много: шесть новых рас (американцы, голландцы, индусы, персы и два индейских племени — лакота и ирокезы), двадцать новых юнитов, три новых чуда света и четыре новых кампании в дополнение к стандартной Conquer the World. Вот, по большому счету, и все.

"Преступно мало", — скажете вы, и... будете совершенно не правы!

У всех нововведенных наций есть свои достоинства, недостатки и уникальные юниты. Американцы, к примеру, сильны своей наукой и имеют преимущества в авиации; индусы могут отстраивать свои города и сооружения по сниженным расценкам, что позволяет им развиваться стремительными темпами; голландцы, как и следовало ожидать, бьют все рекорды по эффективности торговли и развитию коммерции, ну и так далее.

Основное достоинство Thrones and Patriots — великолепные продуманные и увлекательные кампании, коих насчитывается четыре штуки (по одной на каждую из ключевых эпох). В древнем мире нам придется повторить завоевательный путь Александра Македонского, объединив под своим мудрым правлением Европу, Средний Восток и Индию, причем эта кампания, как и остальные три, имеет жесткое ограничение по количеству ходов. Сие мудрое решение добавляет в игру особый азарт и заставляет действовать более стремительно и рискованно.

След за похождениями Александра Великого мы можем примерить на себя наполеоновскую треуголку. Главная изюминка этой кампании — необходимость интенсивно играть на политической арене, добиваясь своих целей не только силой оружия.



1 Поддержка сухопутной операции силами ВВС и ВМФ — не роскошь, а единственно правильный выбор на высоких уровнях сложности.

2 Применение стратегических ядерных зарядов — последнее дело. Кому нужны выжженные пустыни вместо хорошо развитых регионов?

С завоеванием Нового Света все еще интереснее, так как игрок может попробовать себя сразу в трех различных ролях: предводителя одного из индейских племен, противодействующего захватническим планам европейцев; лидера любой из европейских держав, имевших колонии в Америке; а также можно встать на сторону американцев, которые оказались, пожалуй, в самой сложной ситуации — между метрополией и индейцами.

Но, вне всякого сомнения, самая лучшая кампания — это "Холодная война". Здесь можно найти наибольшее количество отступлений от оригинальной концепции и обнаружить огромное число крупных и мелких находок. Не забыта даже грандиозная гонка ядерных вооружений — в стратегическом режиме за очки tribute можно приобретать ядерные боеголовки и устанавливать их на своих территориях. Разумеется, ядерное оружие

стоит очень дорого, плюс с каждой приобретенной боеголовкой стоимость последующих возрастает. Примечательно, что ядерные ракеты можно использовать непосредственно в стратегическом режиме: после удара территория противника становится нейтральной и на один ход не доступна для захвата из-за радиоактивного заражения. Обмен урановыми любезностями автоматически ведет к соответствующей войне.

■ ■ ■

Перечислять подобные тонкости и нюансы можно до потери пульса, но мы предпочитаем благоразумно взять себя в руки и выйти к широкой общественности с публичным заявлением: Thrones and Patriots — образцовый аддон, который дарит проигранной вдвое и поперек Rise of Nations вторую жизнь. Однозначная рекомендация всем стратегам земшара. ■

РЕИГРАЕМОСТЬ	ДОЖДАЛИСЬ?
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	Очень качественное и интересное дополнение к одной из лучших стратегий прошлого года. С одинаковым успехом рекомендуется как поклонникам оригинальной игры, так и тем, кто еще не пошел на мощный RTS-наркотик под названием Rise of Nations.
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
85%	

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"
8.5

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN



Олег Ставицкий

Жанр: Аркада ■ Издатель: Electronic Arts ■
Разработчик: Electronic Arts ■ Похожесть:
Harry Potter and the Chamber of Secrets ■
Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков:
Один CD

www.harrypotter.ru/games

MAIL: РУБРИКИ: rs@igromania.ru
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
ОС: 660 МГц, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
ОС: 1.5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

С экранизацией и "игроизацией" Гарри Поттера уже как два раза выходил конфуз. Приглашенный на роль режиссера Крис Коламбус, ответственный за появление на свет похождений слоняного сенбернара Бетховена, снял два совершенно невятных и беззатмосферных фильма.

Electronic Arts скрупулезно перенесли атмосферу на наши экраны мониторов, создав тем самым две абсолютно пресные игры. Третья часть стала переломным моментом. Во-первых, "Узник Азкабана" — гораздо более мрачная книга, чем "Философский камень" и "Тайная комната". Во-вторых, кинорежиссер Коламбус отстранился от экранизации, доверив съемки мексиканцу Альфонсо Куарону, который в свое время снял современную версию "Больших надежд" Оскара Уайльда, а недавно отличился скандальной молодежной трагикомедией "И твою маму тоже". В результате фильм вышел отменный — поклонники в голос признали его лучшим в трилогии. Electronic Arts, соответственно, не оставалось ничего, кроме как завязать с хлявовой и выпустить такую пристойную аркаду по мотивам широкоэкранного похождений Поттера. Что они, к нашему удивлению, и сделали.

Я бы в Поттеры пошел

Честно говоря, трудно сказать, почему в **Prisoner of Azkaban** интересно играть, а в предыдущую

игру серии, **Chamber of Secrets** — нет. Это как с фильмом — вроде бы и персонажи, и актеры те же самые. Но вот у Куарона получилось снять захватывающую сказку для всех, а у Коламбуса два раза подряд вышли розовощекие соли. То же самое и с игрой. Единственное, что подверглось сколько-нибудь заметным изменениям, — это графика. На Гарри и других персонажей теперь можно смотреть, практически не морщась. Эффекты заклинаний так и вовсе хороши. Все остальные новации абсолютно неосознаемы и касаются общей атмосферы, дизайна уровней и геймплея в целом. Играть стало *интересно*. А это, согласитесь, главное.

Геймплей по-прежнему предполагает методичное выполнение различных заданий, которые так или иначе связаны с событиями из фильма. Вот Гарри летает на огромном гиппогрифе, вот Рон пытается задержать дементора в поезде, вот герои разучивают новые заклинания. Здесь же — коллекционные карты, которые надлежит собирать по уровням или выкупать в соответствующем магазине. Из окружающих объектов по-прежнему вываливаются волшебные предметы, на которые в вышеупомянутом магазине можно отовариться.

Для самых усердных предусмотрена возможность возвращаться к уже пройденным локациям, чтобы открыть секретные бонусы. Самые скучные, пожа-



1



2

1 Судя по всему, Гарри явно не в восторге от качества собственной полигональной модели.

2 Каменные горгульи открывают в Хогвартсе секретные комнаты.

луй, уровни с Гермионой. Она ежесекундно управляет кроликами, то драконами, собирает всевозможные бонусы и решает совершенно детсадовские головоломки. Зато аркадные полеты на волшебной палочке при помощи специального заклинания (эти этапы проходятся за Рона) — на твердую пятерку. Дух периодически захватывает, как во "взрослых" аркадах. Плюс — Хогвартс буквально напичкан всевозможными секретными и необязательными заданиями. Вы постоянно встаете перед дилеммой — отправиться на урок (который раскроет сюжетную линию) или пройти очередную миссию, которая пополнит вашу коллекцию волшебных предметов. Регулярное игнорирование бонусных уровней может привести к тому, что нес-

мотря на завершённую сюжетную линию, вас отправят искать очередную золотую щит или что-нибудь в этом роде.

■ ■ ■

В игре раздражают два момента. Во-первых — это явный недостаток, обусловленный целевой аудиторией, — аркада слишком легкая. Во-вторых — игра явно рассчитана на тех, кто смотрел фильм или читал книгу. А лучше — и то, и другое. Если имена Дамблдора и Того-кого-нельзя-произносить-вслух ничего вам не говорят, то "Узник Азкабана" может показаться небрежной и слишком примитивной аркадой. Так оно, в общем-то, и есть. Но для тех, кто хочет продлить ощущения от фильма, **Prisoner of Azkaban** окажется настоящим подарком. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Третья часть аркадных похождений Гарри Поттера по мотивам экранизации оказалась на удивление играбельной. Приятный дизайн уровней, осязаемая атмосфера и доработанная графика сделали свое дело. Всем фанатам посвящается.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

7.0



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

Друзья и соратники! Начиная с этого номера в "Игромании" появляется новая рубрика "Горячая линия: Игры". По своему принципу она похожа на другую "Горячую линию", которая "Железо", однако посвящена играм и только играм. Отныне двадцать четыре часа в сутки и семь дней в неделю любые ваши вопросы на эту тему будут приниматься по адресу games@igromania.ru. На самые актуальные и животрепещущие мы постараемся дать оперативные ответы со страниц нашего журнала.

Подскажите, когда выйдет игра S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. В ваших интервью я не видел точной даты релиза.



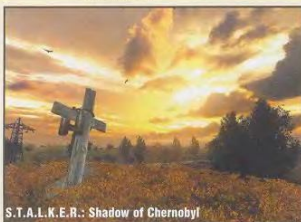
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Дата выхода "Сталкера" переносилась не раз и не два. Видите ли, в чем дело: разработчики "Сталкера" — киевские ребята из GSC Game World — отчаянно не хотят выпускать "сырой" продукт и поэтому в попытках "вылизать" геймплей и внедрить

в игру как можно больше современных технологий вынужденно меняют дату выхода. Мы, — люди, самолично игравшие в "Сталкера", думаем, что такая цель оправдывает любые переносы сроков релиза.

По последней информации западный издатель игры — компания THQ — настояла на выпуске игры осенью этого года. Однако никто (даже сами разработчики) не могут дать гарантий, что сроки не изменятся еще раз.

Регулярно читаю ваш журнал, ожидая выхода отечественного "игромонстра" S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. В номере за май сего года была статья про эту игру, в которой написано, что в "Сталкере" мы теперь будем играть за американцев! Я не понимаю, как так можно? Неужели нам не хватает игр про героев-американцев? Игровая индустрия заполнена играми про янки!..



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Спокойствие и только спокойствие! Наше сообщение о том, что по черновильской Зоне будут бродить сталкеры джоны, вовсе не означает, что из нее исчезнут все сталкеры иваны. Согласно последней концепции разработчиков, Зона в игре является международной территорией, которую на равных правах осваивают как жители бывшего СССР, так и наши зарубежные гости.

Скажите, пожалуйста, почему по любимой нами "Матрице" вышла одна-единственная игра (Enter the Matrix)? Неужели разработчикам не интересна трилогия братьев Вачовски?

В настоящий момент студия Monolith всюю трудится над глобальной онлайн-ролевой игрой под названием The Matrix Online.



The Matrix Online

Правда, в феврале этого года компания Ubisoft (тогдашний издатель) отказалась от финансирования проекта, и в Сети появились зловещие слухи, что, дескать, Ubisoft бегит с тонущего корабля и проект медленно, но верно накрывается медным тазом... К счастью, слухи не подтвердились, и покровительство над онлайн-ролевой "Матрицей" взяла могучая Sega на пару с киностудией Warner Brothers. Теперь игра проходит стадию глобального тестирования и появится в продаже уже в ноябре этого года.

Кроме того, относительно недавно представители Atari заявили о том, что в недрах компании уже несколько месяцев вовсю кипит работа над двумя новыми играми во вселенной "Матрицы". Однако что это будут за игры и выйдут ли они на PC, пока остается загадкой.

Я тут недавно нарвался на игрушку Planescape: Torment. По-моему — просто улет! Хотел вот узнать, не планируется ли ее продолжение.



Увы, но официального продолжения этой игры не планируется. Дело в том, что разработчики этой игры — фирма Black Isle Studios (между прочим, они же — создатели легендарных Fallout и Baldur's Gate) — приказали долго жить, а компания-издатель Interplay переживает далеко не лучшие дни в своей истории. Единственное, чем мы, возможно, вас обрадуем, так это известием о том, что бывшие сотрудники Black Isle Studios (люди, безусловно, талантливые) в настоящий момент работают в других компаниях над различными ролевыми проектами — в частности, над продолжением лучшей RPG прошлого года Star Wars: Knights of the Old Republic 2 и многообещающим The Fall: Last Days of Gaia.

Скажите, будет ли вторая часть Operation Flashpoint? Судя по активности в интернете, в нее играют до сих пор, а о продолжении что-то ни слуху ни духу...



Operation Flashpoint

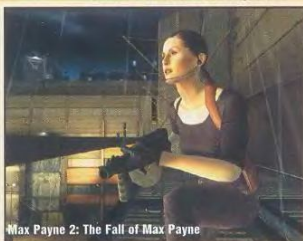
Действительно, выпуск сиквела к Operation Flashpoint, единственному в своем роде "симулятору современной войны", — одна из главных загадок современной игровой индустрии. Operation Flashpoint 2 без помпы и особой рекламной шумихи была анонсирована еще в



прошлом году, однако с тех пор об игре не поступало ровным счетом никакой информации. Известно лишь, что над второй частью в поте лица трудятся ребята из все той же **Bohemia Interactive** и что сама по себе концепция игры не претерпит значительных изменений. Разве что вместо одной большой кампании нас ожидают три независимых театра боевых действий (Южная Азия, Центральная Европа и Африка), а также в игре обязательно будет несколько миссий "инсценировок" знаменитых сражений времен вьетнамской войны.

Наконец, самое интересное: по операционным заявлениям издателя **Codemasters**, вторая часть **Operation Flashpoint** появится в продаже уже в конце этого года. Так ли это будет или нет, мы не беремся судить, однако подозрительная тишина на официальном сайте игры заставляет серьезно насторожиться. Либо демиурги из **Bohemia** готовят нам какой-то невероятный сюрприз, либо одно из двух...

Мой знакомый утверждает, что в конце Max Payne 2: The Fall of Max Payne Мона Сакс остается жива, тогда как у вас в рецензии было написано, что в конце она погибает. Скажите, где правда?



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Правда, как всегда, где-то не-подалеку. Дело в том, что альтернативная концовка игры (когда гражданка Сакс остается в живых) появляется только после того, как вы пройдете **Max Payne 2** на самом высоком уровне сложности. Однако чтобы открыть этот уровень, нужно сперва одолеть игру на всех остальных — то есть в общей сложности отыграть всего "Макса" от начала и до конца минимум два раза. Те пытливые максоведы, которые смогут выдержать это испытание, получат в качестве награды за труды серию "графических новелл", где во всей своей красе изображается живая и невероятная Мона.

Я большой фанат серии Metal Gear Solid. Недавно купил DVD-версию MGS2 и усомнился, лицензионная ли она? Как определить лицензионность игры?



Metal Gear Solid 2

В первую очередь, как бы странно это ни звучало, по цене. Средняя цена лицензионной западной DVD-версии игры — от тридцати до ста долларов. Впрочем, многие отечественные компании, которые приобретают права на

издание игр на территории России, помимо экономичных jewel-упаковок нередко выпускают подарочные издания игр в DVD-боксах. При этом их цена редко превышает пятнадцать долларов. Если у игры нет официального дистрибьютора в нашей стране, то любая DVD-версия, скорее всего, будет пиратской. Кроме того, подавляющее большинство игр, выходящих в России по лицензии, появляется на рынке уже в локализованных, то есть переведенных версиях. Так что если вы горячий фанат какой-либо игры и хотите купить оригинальную западную версию в стильной коробке и с фирменным руководством пользователя, то мы рекомендуем воспользоваться услугами крупных онлайн-магазинов. Шанс купить в них "немножко нелегальную" версию практически равен нулю.

Купил я тут версию Painkiller от компании "Акелла", но игра при каждом запуске требует вставить в CD-ROM диск, чтобы проверить какую-то защиту StarForce. Это жутко неудобно. Можно ли как-нибудь обойти эту защиту?



Painkiller

К сожалению, нет. Во-первых, этим вы нарушите лицензионное "соглашение об использовании продукта" (говоря русским языком, не сдержите обещание, которое давали компании "Акелла" перед началом инсталляции), а во-вторых, на сегодняшний день история не знает примеров, чтобы кто-нибудь взломал защиту **StarForce**. Конечно, в Сети то и дело мелькают подобные слухи, но на поверку их источниками оказываются так называемые "кулакачеры" — люди, которые обожают всяческие "правдивые" байки почите иных рыболовов-любителей. Неудобства, которые так или иначе связаны с запуском игр, защищенных **StarForce**, увы, неизбежны. И они будут сохраняться, пока в нашей стране не исчезнет традиция переписывать игры у знакомых, вместо того чтобы покупать их законным путем. Благо это не так уж и дорого.

Сегодня купил "Игроманию" в первый раз... и мне понравилось. Но вот замучил меня один вопрос: существуют ли в природе турниры по игре Serious Sam? И если они существуют, то где?



Serious Sam 2

Как это ни печально, но вы опоздали почти на три года. В 2001 году, когда **Serious Sam** только появился в России, компания **1C** (официальный издатель "Сэма" на родине словов) нередко проводила чемпионаты по игре. Увы, мультиплеерная жизнь этого, без преувеличения, роскошного эжшена оказалась недолгой, и сегодня вы вряд ли найдете в России сколь-нибудь серьезный тематический турнир. Разве что организуете чемпионат со своими друзьями или же наберетесь терпения и подождете до конца года, когда на свет божий выйдет **Serious Sam 2**.

Здравствуйте, не могли бы вы помочь найти игру, по жанру и атмосфере похожую на Xenogears или Final Fantasy? Очень хочется летом поиграть в игры такого типа.



Grom

Увы и ах. К сожалению, **Xenogears** и **Final Fantasy** принадлежат к жанру так называемых "японских RPG" (JRPG), а подобные игры крайне редко добираются на PC, а если и появляются, то лишь в виде запоздалых портов с PlayStation. Из более-менее приличных последних игр такого типа на PC можно назвать разве что полускую RPG — **Grom**. И то с огромной натяжкой, ибо **Grom** — это скорее пародия на JRPG, чем серьезный представитель жанра. Впрочем, чем черт не шутит — попробуйте, вдруг вам понравится.

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с **АВГУСТА 2003** по **МАЙ 2004**

А Место	В Рост	С Название игры	Д Рейтинг	Е %
1	■	Far Cry	1850	11,6
2	■	Need for Speed: Underground	1324	8,3
3	▲ 1	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	973	6,1
4	▲ 1	Unreal Tournament 2004	846	5,3
5	▲ 13	"Периметр"	840	5,2
6	▼ 3	Star Wars: Knights of the Old Republic	815	5,1
7	▼ 1	Call of Duty	759	4,7
8	▲ 1	Painkiller	666	4,1
9	▼ 1	Hitman: Contracts	632	3,9
10	▲ 3	Sacred	583	3,6
11	▲ 1	Manhunt	439	2,7
12	▲ 8	Операция: Silent Storm	423	2,6
13	▼ 3	Silent Hill 3	401	2,5
14	▲ 2	Syberia 2	286	1,8
15	▲ 10	Colin McRae Rally 4	270	1,6
16	▲ 7	"Власть закона"	253	1,5
17	▼ 2	XIII	250	1,5
18	NEW	Thief: Deadly Shadows	237	1,4
19	▼ 6	Prince of Persia: Sands of Time	237	1,4
20	▼ 1	Battlefield Vietnam	224	1,4
21	▲ 3	Worms 3D	204	1,2
22	▲ 8	HALO: Combat Evolved	203	1,2
23	▲ 4	Beyond Good & Evil	165	1
24	▲ 33	"Ил-2: Штурмовик: Забытые сражения — Дороги войны"	162	1
25	▲ 11	Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	160	1
26	▲ 5	TRON 2.0	143	0,9
27	▲ 11	Counter-Strike: Condition Zero	143	0,9
28	NEW	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	135	0,8
29	▼ 2	Jedi Knight: Jedi Academy	135	0,8
30	▲ 4	Legacy of Kain: Defiance	134	0,8

На 15 июня в голосовании приняли участие 3545 человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

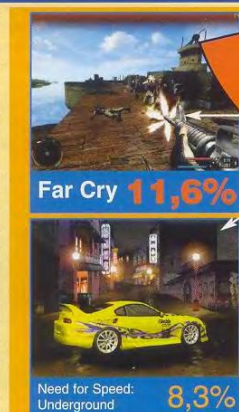
D. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Нынешний хит-парад не принес нам особенных сюрпризов — подобные результаты мы прогнозировали еще в прошлом номере. **Far Cry** окончательно утвердился на лидерских позициях, откуда, очевидно, спустится еще очень скоро. За ним привычно следует гламурная автовыставка под названием **NFS: Underground**, а неутомимый любитель боеутоляющих Макс Пейн поднялся на одну позицию — в этом месяце **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** находится на третьем месте. **Unreal Tournament 2004** занимает четвертую строчку, а вот "**Периметр**" реванш ак на тринадцатую (!) позиций вверх, завершая тем самым пятерку лидеров.

К общей гонке подключилась пара скрытных мужичин — Сэм Фишер (**Splinter Cell: Pandora Tomorrow**) и вор Гаррет (**Thief: Deadly Shadows**). Что любопытно, умудренный опытом прародитель жанра stealth поборол-таки зеленого глагола выскочку Фишера.



Не обошлось и без забавного курьеза: медленно, но верно пробирающийся к вершине **Painkiller** (плюс одна позиция) умудрился набрать символические 666 голосов. Редакция "Игромании" пребы-

вает в священном трепете, судорожно крестится и ежеминутно сплевывает через левое плечо.

На фоне вала отменных экшенов от первого лица неожиданно пошли вверх наши старые любим-

Хит-парад "ИГРА МЕСЯЦА" — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте "Игромании" (www.igromania.ru) постоянно проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или на DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятилетний период. В данном случае это период с **АВГУСТА** по **МАЙ 2003—2004** гг. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях "Игромании" итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

21 ИЮНЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в **СЕНТЯБРЕ—ИЮНЕ 2003—2004** гг. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об "Игре месяца", полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD "Игромании" в рубрике "ИнфоБлок".



цы: эстетский **TRON 2.0** поднялся на пять позиций, а консольный **HALO** — на все восемь. Тенденция вырисовывается интересная — с нетерпением ждем результатов следующего хит-парада.

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

ИГРОМАНИЯ
ИГРА МЕСЯЦА



рузья, этот месяц мы провели, что называется, в "завязке". После фонтанирующего релизами мая в индустрии наступила самая натуральная засуха: отстреливавшиеся разработчики расплослись по фешенебельным курортам и прямо сейчас, я уверен, потягивают Пина Коладу и приобретают бронзовый загар. Впрочем, несмотря на очевидный дефицит хороших игр, в июне все же есть на что обратить свое внимание.

Во-первых — я попрошу вас встретить эту новость стоя — после четырехлетнего перерыва к нам вернулся вор Гарриет. **Ion Storm** выпустили филигранную, атмосферную и повзрослевшую **Thief: Deadly Shadows**. Если вы хотите знать, что такое настоящий стелс-экшен и почему трехглазый высокочка Сэм Фишер не имеет никакого морального права называться его прототипом — обязательно сыграйте в **Deadly Shadows**. Игра светотени, голливудский звук и вид от третьего лица делают свое дело — новый **Thief** присосется к вам почтище лечебной пиявкой.

Пока я пишу этот самый текст, добрая половина редакционного состава "Игромании" теряет остатки голосовых связок в спортбаре неподалеку — Чемпионат Европы в самом что ни на есть разгаре. Если вы с замиранием сердца следите за событиями "Евро-

2004", то я советую вам в срочном порядке ознакомиться с **UEFA Euro 2004**. Это, конечно, не венец жанра, но игра поможет вам скоротать время в ожидании **FIFA Soccer 2005**.

Совершенно неожиданный сюрприз представили нам **Warner Brothers** и **Electronic Arts** соответственно. Первые умудрились поручить съемки "Гарри Поттера и узника Азкабана" хорошему режиссеру Альфонсо Куарону, а вторые сотворили-таки пристойную аркаду по мотивам широкоэкранных похаживаний несовершеннолетнего волшебника. В результате в **Harry Potter and the Prisoner of Azkaban** можно совершенно спокойно играть и получать от этого процесса удовольствие. Поклонники книги и фильма, не проходите мимо!

Спустя год после выхода **Rise of Nations**, которая являет собой помесь хрестоматийной **Civilization** и лучших RTS-идей, **Microsoft** и **Big Huge Games** осясалиவிли поклонников аддоном под названием **Thrones and Patriots**. Последний предлагает возможность развернуть полномасштабную ядерную войну и радовать поклонников пятую новыми кампаниями.

Всем любителям полнопроводных RPG рекомендуется быть поосторожнее с **Beyond Divinity** — рискуете провести лето не загорая, а выполняя очередную квест или прокачивая своего героя.



Наконец, собравший многочисленные награды **True Crime: Streets of LA** добрался-таки до нашей с вами платформы и оказался на поверку отменным экшеном. Кун-фу, хип-хоп, абсолютная кинематографичность действия, а также заворающая возможность впечатать любого встречного в стенку — разве не за это мы любим компьютерные игры?

Собственно, все. Конечно, по сравнению с рекордным майским удоом нынешняя подборка хитов выглядит бедновато, но этого, поверьте, вполне хватит, чтобы скоротать месяц — один только **Thief** способен лишить вас человеческого облика не на одну неделю. А там уже рукой подать до августа, в котором, если не случится ничего страшного, нас с вами ждет большое человеческое счастье в виде вала релизов всевозможных хитов.

Олег Ставицкий, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



Победитель июльского тотализатора получит от редакции "Игромании" чудо-руль **Thrustmaster Freestyler Byke**, который просто незаменим при игре в мотосимуляторы!

Победитель майского тотализатора

В мае победителем нашего тотализатора стал **Семен Забудько (semen19833@mail.ru)**, который дал ответы, наиболее близкие к финальным итогам голосования. Крепко жмем Семену руку и радуемся вручаем ему отменную клавиатуру **Chicony Gaming Keyboard**!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

"Игромания" предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном "Игровом тотализаторе". Все, что от вас требуется, — прислать по адресу **totalizator@igromania.ru** электронное письмо с правильным прогнозом первой пятёрки игровых хит-парада "Игра месяца", который проводится с 21 июня по 19 июля. Прием писем заканчивается 12 июля.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime*
2. *GTA: Miami Adventure*
3. *TRON 3.0: Kasperski's Revenge*
4. *Tom Clancy's Star Wars*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятёрки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу **totalizator@igromania.ru** с пометкой "Игровой тотализатор — июль". В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем продлится две недели с момента начала голосования и закончится 12 июля.

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров “Игромании” или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций — так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Far Cry

Рейтинг “Маниа” **9.5**

Полная рецензия в “Игромании”: №05/2004

Захватывающий сюжет, умопомрачительное качество графики и невероятно свежий подход к геймплею. Новое слово в жанре, революция, параллельное мышление.

Action * Crytek * Букс

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Рейтинг “Маниа” **10!**

Полная рецензия в “Игромании”: №12/2003

История любви нордического полицейского и длинноногой киллерши. Нуар-детектив в обертке дорогого голливудского боевика. Невообразимо интересная и зрелищная игра.

Action * Rockstar Games * Remedy

Need for Speed: Underground

Рейтинг “Маниа” **9.0**

Полная рецензия в “Игромании”: №02/2004

Динамичный стрит-рейсинг по ночным улицам мегаполисов, нелегальные гоночные соревнования, а также тюнинг и раскраска личного парка дорогих авто. Самая популярная гоночная игра наших дней.

Автомобильный * Electronic Arts * Black Box * Codm Klad

Painkiller

Рейтинг “Маниа” **9.0**

Полная рецензия в “Игромании”: №06/2004

Старорежимный экшен в лучших традициях Doom, выплывающий на высокотехнологичном движке последнего поколения и снабженный умопомрачительной физической моделью. Эталонный образец жанра.

Action * Dreamcatcher * People Can Fly * Akenna

Sacred

Рейтинг “Маниа” **9.0**

Полная рецензия в “Игромании”: №06/2004

Явление Diablo-киллера народу свершилось! Sacred — это знакомые всем и каждому любителям RPG мечи, магия и орки, но на этот раз — в полном 3D! Плюс завидная возможность самолично прокатиться на лошади.

RPG * Ascension Entertainment * Akenna

Star Wars: Knights of the Old Republic

Рейтинг “Маниа” **10!**

Полная рецензия в “Игромании”: №02/2004

Революция в жанре RPG. Игра, которая доказала, что во вселенной “Звездных войн” можно сделать очень качественную ролевку с отменным сюжетом и проработанной боевой системой.

RPG * LucasArts * Bloware

Unreal Tournament 2004

Рейтинг “Маниа” **9.0**

Полная рецензия в “Игромании”: №05/2004

Последняя ступень эволюции знаменитого многопользовательского экшена. Новые режимы игры, отточенный баланс и технологичная современная графика. Лучший представитель в своем классе игр.

Action * Epic Games * Atari

Власть закона

Рейтинг “Маниа” **8.5**

Полная рецензия в “Игромании”: №04/2004

Приквел к знаменитому “Коду доступа: РАЙ”. Киберпанковский сюжет, продуманная тактическая система и множество всевозможных хитростей. Лучший подарок для всех фанатов X-COM.

Стратегия * Maxis * Идэ * Руссобит-М

Периметр

Рейтинг “Маниа” **9.5**

Полная рецензия в “Игромании”: №05/2003

Самая необычная стратегия нашего времени, которая одинаково понравится и поклонникам RTS, и любителям интеллектуальных игр.

RTS * N-D Лаб * IC

ИЛ-2: Штурмовик — Асы в небе

Рейтинг “Маниа” **8.5**

Полная рецензия в “Игромании”: №05/2003

Технический, качественный, продуманный и самый масштабный аддон к лучшему на сегодняшний день авиасимулятору эпохи Второй мировой.

Авиасимулятор * IC: Maddox Games * IC

5 ЛЕТ НАЗАД



Пять лет назад индустрия компьютерных игр доказала, что игры могут быть не просто великими, но еще и величественными, — на свет появилась первая в новейшей истории трехмерная кос-

Homeworld

мическая стратегия **Homeworld**. Впервые в истории жанр RTS вышел в открытый космос и начал покорять меagalактические пространства. Впервые в истории мы убедились в том, что управляемые войсками в полном 3D не так уж и сложно, что третьи измерения добавлял игре уйму тактических хитростей и, наконец, что благодаря этой злополучной координатной оси Z игра в одно мгновение из "еще одной RTS" превра-

щается в эпическое батальное полотно, которое удачно дополняет эпический сюжет и не менее эпический саундтрек... Короче говоря, Homeworld в одну секунду разрушил заскорузлые жанровые рамки и еще раз доказал простую истину о том, что в индустрии не бывает "кризиса идей".

Впрочем, несмотря на действительно свежие идеи и более чем положительные отзывы и награды со стороны прессы, игра

так и не стала грозой чартов (хотя и довольно неплохо продалась). Также, вопреки ожиданиям, за последние пять лет вышло не так уж и много "Homeworld-клонов". Производство "космических RTS" так и не было поставлено на конвейер (хотя в прошлом году появилась вторая часть Homeworld), и изготовление подобных игр до сих пор остается уделом маленьких (но крайне гордых!) команд-новичков.

Дата выхода:	1999
Жанр:	Космическая стратегия
Издатель/Разработчик:	Sierra/Relic

10 ЛЕТ НАЗАД



Год под номером 1994 стал своеобразной отправной точкой для жанра "тактических игр нового поколения". Чуть раньше в этом году вышел и поныне культовый X-COM: Ufo Defence, а чуть поз-

Jagged Alliance

же — не менее знаменитый **Jagged Alliance**. И если в X-COM тактика была одним из кусков большого стратегического пирога (был еще кусок экономический, глобальный и тому подобное), то в детище Sir-Tech тактика возводилась в ранг объекта для неистового идеолопоклонничества.

Невеликий, по сравнению с тем же X-COM, масштаб боевых действий (вместо целой планеты — маленький островок) с лихвой

компенсировался огромным количеством всевозможных деталей. Десятки наемников — каждый со своим характером, привычками и фобиями, отличной продуманная система развития боевых навыков, тонны всевозможного оружия и армейского оборудования и миллионы тактических комбинаций. Кроме того: антураж райского тропического острова, сюжет про спасение редких тропических растений от

кровожадных террористов и крайне стильная графика. Все это моментально сделало игру хитом планетарного масштаба и уже в 1995 году вышел официальный аддон **Jagged Alliance: Deadly Games**.

Однако, несмотря на армию преданных поклонников, полноценное продолжение появилось лишь спустя пять лет, ну а третья часть, как вы уже наверняка знаете, выйдет только в этом году...

Дата выхода:	1994
Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель/Разработчик:	Sir-Tech Software

15 ЛЕТ НАЗАД



Эпоха конца восьмидесятых — начала девяностых годов прошла под лозунгом всевластия бессмысленных и беспощадных платформенных аркад. **Barbarian, Dangerous Dave** или,

Golden Axe

скажем, **Golden Axe** — игры для спинного мозга. Сейчас в адрес подобных развлечений принято высокомерно фыркать, но тогда платформы были вершиной научно-технического и гейм-дизайнерского прогресса.

Для своего времени Golden Axe был отменной и крайне увлекательной аркадой. Некий безымянный герой-боец (игроку предлагалось выбрать главерю из троицы колоритных

персонажей — Викинга, Варвара или Амазонки) бродил по средневековым пасторальям и ежесекундно демонстрировал кузкинью мать полчищам всевозможных врагов. Герой махал топором и пинался ногами, проделявал простенькие подкаты и комбо (нечто вовсе невиданное в те дни!) и изредка пользовался магией. Все это действо было прорисовано в красивой VGA-графике на

256 цветов и отчаянно тормозило на всех тогдашних компьютерах. При желании в игру можно было играть вдвоем на одной клавиатуре и совместно с товарищем защищать локации от нечисти.

Вездесущая Sega продвигала свою игру буквально на всех существующих тогда платформах и... не прогадала. Благодаря всевозможным римейкам про Golden Axe помнят и по сей день.

Дата выхода:	1989
Жанр:	Аркада
Издатель/Разработчик:	Sega

20 ЛЕТ НАЗАД



Ровно двадцать лет назад в свет вышла уникальная для своего времени игра — графический квест **King's Quest** от Sierra On-Line. В этой игре всем желающим предлагалось сыграть роль

King's Quest

сэра Грэхэма, который всеми правдами и неправдами пытался спасти свое родное королевство Давентри от некой страш-шной напасти. На экране оный сэр выглядел как комок снежных пикселей, а королевство Давентри — как набор рисованных (между прочим, аж в шестнадцатипиксель!) локаций, однако по тем временам такой минимализм был верхом технического и

художественного совершенства. Кроме того, у King's Quest не было отсутствовал интерфейс (в современном понимании этого слова), и чтобы заставить гражданина Грэхэма совершить то или иное действие, игрокам приходилось набивать на клавиатуре простенькие фразы вроде "open door" или "kill enemy".

Собственно говоря, King's Quest стал первой ласточкой в

легендарной "сырровской" квестовой серии (всего под этим лейблом в разные годы вышло восемь игр). После успеха "графической истории о сэре Грэхэме" из недр компании начали один за другим выходить не менее культовые Space-, Police- и прочие Quest'ы, но King's Quest был самым первым. За что уже двадцать лет кряду и носит статус пожизненного кюльта.

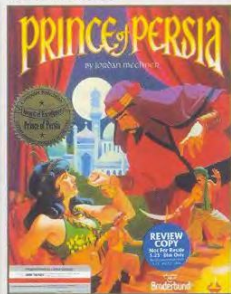
Дата выхода:	1984
Жанр:	Квест
Издатель/Разработчик:	Sierra On-Line

Александр Кузьменко



Принц носил нелепую белую рубашу, хлопал голыми пятками по каменным плитам, пыхтел, подгибаясь на платформах, махал мечом-зубочисткой и очень реалистично набирал на бегу скорость перед очередным затыжанием прыжком. Он вел себя практически как живой человек! Или, по крайней мере, тогда так казалось. После псевдоигр первого советского компьютера БК-0010 **Prince of Persia** в 1990 году был натуральным откровением. Первая игра на РС, как первая любовь, не забывается никогда.

Это уже потом я узнал, что "Принц" был не "игрой мечты", а обычным платформером, и что его придумал талантливый дизайнер Йордан Мехнер (который до того прославился аркадой **Karateka**), а выпустила компания **Broderbund**... Но даже сейчас, спустя почти пятнадцать лет, я отчетливо понимаю, что "Принц" был не так прост, как может показаться.



Prince of Persia



Prince of Persia 2

Принц и нищий

История Prince of Persia

имели доступ к оным компьютерам: по необъяснимым причинам в далеком и непонятном Советском Союзе "Принц" стал непревзойдаемым культом, а его популярность была гораздо выше, чем на всем цивилизованном Западе. (Между прочим, про тотальное поклонение "Принцу" в СССР неизвестный Виктор Пелевин в свое время написал прелюбопытнейшую повесть под названием "Принц Госплана", которую мы всеячески рекомендуем к прочтению).

Однако мы отвлечлись от генеральной линии нашей истории. Успех первого "Принца" был ошеломительным, однако полноценный сиквел — **Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame** — вышел только в 1993 году. Сиквел строился по простой схеме: "Всего того же, но больше, лучше и красивее". Принц сменил белую смиренную рубашу на ультрамодные арабские панталоны и чалму, невнятный длинный меч превратился в стильный ятаган, а грустные бэкграунды подземелий сменились яркими восточными пейзажами. Игра по полной программе использовала каждый из 256 цветов VGA-режима, поддерживала все мыслимые звуковые платы и рассказывала очередную жуткую историю про то, как злой визирь Джафар начал беспощадную охоту за нашим героем...

На практически неизменившийся геймплей и тот факт, что большая часть игры снова проходила в островерхих (хоть и более красивых) подземельях, никто не обращал внимания, ибо **Prince of Persia 2**, в отличие от предшественника, был... стопроцентно кинематографичной игрой! Да-да, вы не слышали. Сразу же после короткой

На CD и DVD

Ищите на наших компактках и DVD в разделе "По журналу" демо-версию безаговорочного хита 1993 года — **Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame!**

стартовой заставки принц с грохотом выпрыгивал из окна, сталкивался с крышей минарета стражника, протыкал другого, лихо скакал по карнизам и ловко цеплялся за борт отплывающего из гавани судна. В 1993 году за этой сценкой наблюдали с не меньшим восторгом, чем спустя пять лет за похожими очарика Фримена в недрах секретного комплекса Black Mesa. Если проще, то на то время это было торжеством гейм-дизайна и технологий... Однако спустя пару месяцев умельцы из компании **id Software** выпустили **DOOM**, и началась совсем другая эпоха...

В эпоху **DOOM** народ настоятельно требовал 3D, и плоскостик "Принцу" не нашлось места на рынке. О бренде вспомнили лишь через шесть лет, когда в 1999 году контора **Red Orb Entertainment** (под маской которой скрывались все тот же перестроенный и сменивший большую часть сотрудников **Broderbund**) выкатила на рынок **Prince of Persia 3D**. Пытаясь угодить тогдашней моде и под маркой "Принца" выпустить очередной гимнастический экшен "типа как про Лару Крофт", разработчики свалили средний во всех отношениях продукт, который с треском провалился в продажах...

Впрочем, как и у всякой хорошей истории, у нашей тоже есть хэппи-энд. Как вы знаете, в прошлом году мегакорпорация **Ubisoft** подобрала бренд, отдала его в хорошие руки, пригласила в качестве консультанта гражданина Мехнера, и на свет появился **Prince of Persia: Sands of Time** — зверь-римейк и одна из лучших игр 2003. Уже в этом году выйдет вторая часть, разработчики думают над третьей... Однако это все — новейшая история, и к тому "Принцу", гениальному пиксельному уродцу в нелепой белой рубаше, уже не относится никак... ■

ЖИЗНЬ
ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ
РАЗРАБОТЧИКОВ

Подавляющее большинство игр, будь то стратегии, квесты или же экшен-игры, устроены по одному и тому же "кинематографическому" принципу: завязка — основное действие — кульминация — конец. Как реализована эта нехитрая структура (в виде цепочки миссий, разработанных задачек или как-либо еще) — дело десятое. Есть, конечно, и исключения — например, побочные задания в **GTA** или практически обязательная для каждой стратегической игры возможность прохождения за разные противоборствующие стороны, но сути дела это не меняет, ведь все подобные "ответвления" точно так же укладываются в приведенную выше схему. Однако, поплававшись в своих воспоминаниях, каждый из нас с легкостью вспомнит "бесконечные" игры детства: кубики, конструкторы, куклы и наборы солдатиков.

Что интересно, аналоги этих развлечений есть и среди компьютерных игр. Думаю, что большинство из вас уже вспомнили самую знаменитую реинкарнацию конструктора и самое хитовое воплощение игры в куклы. Еще не вспомнили? Не беда — у вас есть еще пара секунд, а я пока представлю автора этих знаменитых игр, главного куковода и виртуального мэра игровой индустрии Уилла Райта.

Неожиданное открытие

Практически у всех героев нашей рубрики путь к своей главной идее, которая в конечном счете приносила им популярность и успех, был если не очень трудным, то, по крайней мере, долгим. Но, как известно, в любую закономерности бывают исключения, лишний раз подтвер-

Уилл Райт

Часть I

дающие ее справедливость. Наглядной иллюстрацией такого исключения может служить карьера Уилла Райта, который сумел реализовать свою звездную идею уже в первой игре, которую ему довелось разрабатывать.

Креативные способности обнаружились у Уилла Райта, сына инженера-химика и актрисы провинциального театра в Джорджии, еще в раннем детстве: большую часть свободного времени он проводил за конструированием и сборкой своих собственных моделей техники и экспериментами с игрушечными роботами. Был в его молодости и период увлечения "магическими" трюками



Уилл Райт в детстве

Гудини, когда Райт сам мастерил хитроумные отмычки для открывания замков и придумывал собственные фокусы. Однако назвать детство Уилла радостным и безоблачным можно лишь с большой натяжкой: когда ему было девять, скончался его отец, и Уилл с матерью переехали в Луизиану, где жили родственники по материнской линии. Там же, в Луизиане, Уилл пошел в школу, а затем, после ее окончания, поступил в колледж. Но высшего образования, а точнее диплома, он так и не получил, что, впрочем, вовсе не является свидетельством его лени или отсутствия способностей к учебе. Напротив, Уилл учился жадно, запоём, изучая в буквальном смысле все, что попадалось под руку: от архитектуры и механики до авиации. Более того, его интерес к авиации не ограничился одной лишь теорией,

и спустя некоторое время Уилл сдал экзамен для получения пилотской лицензии. В общей сложности за пять лет Райт сменил три разных колледжа, изучил массу научных дисциплин, но чуть-чуть поднапрячься и довести учебу до логического завершения — диплома — так и не захотел. На тот момент это казалось ему не столь важным делом. А потом было уже некогда — он с головой ушел в разработку игр.

Первое знакомство Уилла Райта с компьютерами состоялось в 1982 году, когда ему исполнилось 20 лет — как и многие другие молодые люди его времени, он стал обладателем ультрасовременного и модного по тем временам **Commodore 64**. Спустя всего два года, в 1984-м, Уилл уже решил попробовать свои силы не только в качестве игрока, но и в качестве разработчика. Поскольку Райт всегда привлекала авиация вообще и простенькие симуляторы (а других тогда просто не было) в частности, он решил сделать свой собственный симулятор — **Raid on Bungling Bay**. Справедливости ради стоит заметить, что первый проект Уилла представлял собой скорее простенькую аркаду, в которой игрок управлял вертолетом, летающим над островным архипелагом и уничтожающим цели, указанные в брифинге.

Первая игра Райта не несла в себе никаких революционных идей и не выделялась ничем особенным на фоне аналогичных проектов. Тем не менее продукт получился добротным и быстро нашел своего издателя — фирму **Broderbund**, которая впоследствии выступила издателем многих хитов 80-х и 90-х. На ее счету, к примеру, первый и второй **Prince of Persia**.

Несмотря на свою заурядность, **Raid on Bungling Bay** стал тем поворотным пунктом, с которого началось скоростное восхождение Уилла Райта на вершину игровой индустрии. В процессе работы над игрой он создал редактор уровней, в котором разрабатывал городские ландшафты для игровых миссий. К огромному удивлению Уилла, процесс скрупулезного моделирования поселений оказался намного интереснее, чем последующее выполнение аркадных миссий над созданными городами.

Таким образом родилась та самая идея. Еще в колледже Уилл увлекался архитектурой и модной в то время теорией городского планирования, разработанной Джеймсом Форрестером, профессором **MIT** (Массачусетского технологического института). После нескольких недель, проведенных за размышлениями, Райт решил усовершенствовать свой редактор островов для проверки озаривших его идей: он добавил в программу новые графические элементы, дополнил все это расчетами заселенности районов, пешеходного и автомобильного трафика, а на закуску применил теорию Форрестера для моделирования эволюционного развития города с течением времени. В самом начале Уилл пытался заинтересовать в своей работе кого-нибудь из друзей или знакомых, и поэтому открыто говорил им, что работает над новой оригинальной игрой о городском планировании. Но реакция людей на услышанное всегда была одинаковой: они округляли глаза, а затем вежливо и смущенно, словно общаясь с душевнобольным, говорили что-нибудь вроде "какая интересная идея, Уилл, тебе действительно нужно довести это



Raid on Bungling Bay



Уилл Райт

до ума", после чего предпочитали ретироваться во избежание продолжения этого бредового (с их точки зрения) диалога. В конце концов Уилл махнул на них рукой и год работал над проектом в одиночку, после чего решил заняться поиском издателя.

Плюс урбанизация всей страны

Нетрудно догадаться, что издатели восприняли идею Райта точно так же, как и его знакомые. Бесконечная игра без определенной концовки? Без набора миссий? Да как в такое вообще можно играть? Приблизительно на такие вопросы Уиллу регулярно приходилось отвечать при попытках представить свою игру. Издатели попросту не могли представить себе реализацию новаторской концепции Уилла и совершенно не хотели рисковать. В конце концов Райту удалось уговорить Broderbund — издателя, с которым он работал при создании своей первой игры, выпустить игру на Commodore 64, но самые желанные для Уилла платформы — **Mac** и **PC** — так и остались вне пределов его досягаемости. И так, игра, получившая название **SimCity**, вышла в 1987 году на Commodore.

Однако она, скорее всего, канула бы в безвестность на этой аркадной платформе, если бы не несчастливое стечение обстоятельств. Вскоре после дебюта проекта на одной из вечеринок Уилл встретил такого же сумасшедшего гения, как и он сам, — **Джеффа Брауна**.

Джефф настолько влюбился в SimCity, что сразу же предложил Уиллу создать собственную фирму для продвижения игры на других платформах. Уилл, недолго ду-

мая, согласился, и вскоре была образована игровая компания, которой впоследствии суждено было сыграть одну из ведущих ролей в игровой индустрии. Она называлась **Maxis**. В 1989 году Уилл по настоянию Джеффа расторг соглашение о сотрудничестве с Broderbund, и партнеры занялись самостоятельным продвижением SimCity на рынок. Джефф полагал, что игру ждет грандиозный успех, и уже потирал руки в предвкушении грядущих доходов, но Уилл не разделял его оптимизма: небольшой, но печальный опыт подкашивал ему, что внедрение новой идеи далеко не такое простое занятие, как может показаться на первый взгляд. К сожалению, поначалу прав оказался именно Уилл: игра, портированная на Mac и PC, продавалась "со скрипом".

Неизвестно, как бы разворачивались события дальше — не исключено, что Maxis в конце концов незаметно ушла бы с игровой сцены или занялась разработкой другого, более мейнстримового проекта, кто знает? Но тут в дело вмешалась пресса. Первым, кто выскрикнул, из которой впоследствии разгорелось пламя, стал журнал **Time**, посвятивший оригинальной игре полностраничный обзор. И началось! Хвалебные рецензии и интервью посыпались как из рога изобилия. Таким образом, пресса обеспечила SimCity полноценную рекламную кампанию, которая на тот момент самой Maxis была не по силам.

После безоговорочного признания игры в СМИ проект Уилла Райта в мгновение ока стал лидером продаж и заслуженным любимцем игроков. Более того, работа Уилла оказала огромное влияние не только на игроков, но и на разработчиков игр, в том числе и таких "монстров", как **Сид Мейер**. Правда, в те времена звездный час Сиды еще не пробил — впереди у него была работа над двумя проектами, которые впоследствии войдут в игровой "зал славы", — **Railroad Tycoon** и **Civilization**. Кстати, к созданию этих двух игр Сиды подтолкнула именно SimCity.

Но на этом триумфальное шествие проекта Уилла не завершилось. Широкая публика отнеслась к игре и "симуляторным" способностям Maxis настолько серьезно, что сотрудники последней с трудом успевали разбирать горы ежедневно обрушивавшихся на них писем с просьбами и пожеланиями. Помимо стандартного набора посланий типа "Мне очень понравилась ваша игра SimCity, когда вы собираетесь делать к ней продолжение?" поступали экзотиче-

ские предложения, например от Департамента Обороны ЦРУ, Канадской лесозаготовительной ассоциации или Главного налогового управления Австралии — все эти конторы просили Maxis разработать различные симуляторы, применимые в их предметной области.

Oops! He did it again!

Неудивительно, что в самые короткие сроки Maxis из гадкого утенка превратилась в прекрасного лебедя — популярную и уважаемую в индустрии фирму, от которой все с нетерпением ждали новых откровений. Недолго думая, Уилл принялся за разработку двух новых проектов — **SimEarth: The Living Planet** (симулятор планетарной эволюции) и **SimAnt: The Electronic Ant Colony** (симулятор муравейника).



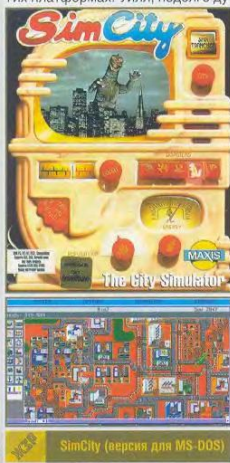
SimEarth, которая была завершена в 1990-м, представляла собой симулятор планетарной экосистемы. Контролируя различные параметры — климат, уровень радиоактивного фона и так далее, игрок мог влиять на цикл развития жизни от самого ее зарождения в виде простых одноклеточных организмов вплоть до возникновения разумных существ. SimCity, которая не имела четкого образовательного уклона, сразу после выхода стали использовать в качестве учебного пособия в различных школах — стоит ли говорить, что подобная почетная участь постигла и SimEarth, словно специально разработанную для уроков биологии. SimAnt, увидевший свет в 1991-м, также эксплуатировал тему "братьев наших меньших", на сей раз — муравьев. Цель игры заключалась в создании жизнеспособной муравьиной колонии,



способной эффективно защищаться от хищных насекомых и муравьев-конкурентов.

Обе игры получили хорошие рецензии в игровых изданиях и отменно продавались, но публика с замораживанием сердца ждала от Уилла другого — продолжения SimCity. Одна проблема — нашему герою было неинтересно заниматься сиквелом; ему, как и любой творческой натуре, не хотелось топтаться на месте. Поэтому работа над продолжением SimCity, получившим название **SimCity 2000**, была поручена **Фреду Хаслему**, который сотрудничал с Уиллом при разработке SimEarth. Выход игры был намечен на 1992 год, параллельно с продолжением SimCity велась работа и над другими играми: **RoboSport** и **SimLife** — над последней Уилл работал в качестве дополнительного гейм-дизайнера, разрабатывая параллельно более долгосрочные и концептуальные проекты.

RoboSport представляла собой пошаговую стратегию, в которой игрок создавал команду из пяти роботов, а затем, программируя их, отправлял сражаться на арену с другой роботизированной командой. Битвы состояли из нескольких раундов, в паузах между которыми можно было подкорректировать алгоритмы поведения своих роботов. Несмотря на то, что RoboSport довольно сильно выпадала из об-



щей симуляторной линии Maxis, образцовый уклон был четко выражен и здесь: все-таки азы программирования — это задача не только для спинного мозга.

SimLife, как нетрудно догадаться, была своего рода продолжением SimEarth, только на новом уровне — с более сложной моделью эмуляции жизни и большим набором контролируемых игроком параметров. В SimLife объектом моделирования была уже не планета целиком, а отдельная экосистема, которую можно было заселять флорой и фауной по своему усмотрению, а потом, меняя различные параметры, наблюдать происходящие в ней процессы: конкуренцию между видами, пищевые цепочки, эволюцию и так далее.

RoboSport и SimLife были выпущены в 1991-м и 1992-м годах соответственно. Параллельно с работой над этими проектами Maxis выступила в роли издателя для талантливых японских разработчиков Хоригучи и Ишигуро (Horiguchi, Ishiguro) из компании Artidink. Японцы разработали отличный экономический симулятор A-Train — своеобразную смесь SimCity и Railroad Tycoon. От первой A-Train унаследовал изометрический вид и систему развивающихся городов, а от второй взял самые "вкусные" час-

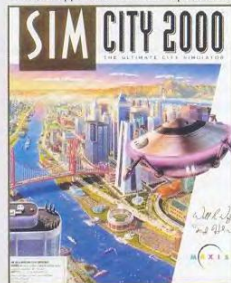


A-Train — практически родной брат Railroad Tycoon

ти геймплея — возно с локомотивами и вагончиками, планирование маршрутов, операции с недвижимостью и игру на бирже.

Тем временем подошли сроки сдачи SimCity 2000. Но когда Уилл провел инспекцию, чтобы определить, сколько времени потребуется на доработку проекта, он просто пришел в ужас: Фред Хаслем назвал SimCity 2000 в туник, и в таком виде издавать игру было категорически нельзя. "Он выбрал неправильную перспективу, которая затрудняла игроку обзор, и вдобавок в качестве основы движка использовал нестабильную модификацию программного ядра SimEarth", — вспоминает Уилл. Оставалось только засучить рукава и переработать большую часть работы заново. В результате после недолгих раздумий проштатифицируясь Фреду был выдан дружеский, но, тем не менее, увесистый пинок, и Уилл самовольно встал у руля проекта. На доведение игры до ума пришлось затратить около года, но конечная цель оправдала средства — уже в первые месяцы после поступления в продажу в январе 1994-го SimCity 2000 прочно оккупировал первые места в игровых чартах и без особых проблем продержался там полгода. Только в течение первого месяца было продано более 300 000 коробок с игрой.

От редакции SimCity 2000 отличался массой приятных нововведений: новым красивым



SimCity 2000

движком с изометрической проекцией, улучшенной симуляцией, огромным числом новых объектов и возможностей. Даже визуально разница между оригинальным SimCity и симулятором образца 1994 года была огромной — как между бедным родственником и преуспевающим дельцом. И как ни пытался Уилл Райт откряститься от создания сиквела, давление обстоятельств и многотысячные просьбы фанатов сделали свое дело — невидимая рука судьбы в буквальном смысле заставила его сделать продолжение.

Головокружение от успехов

Перед тем как продолжить рассказ, придется сделать небольшое "капиталистическое" отступление, которое необходимо для понимания событий, выпавших на долю Уилла Райта и других сотрудников Maxis.

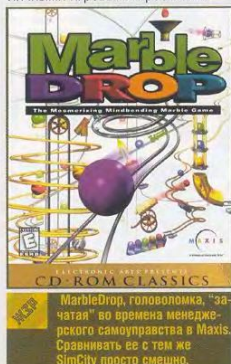
Компания представляла собой довольно солидное предприятие — ведь это была не только фирма-разработчик, но и фирма-издатель, а для издания игры требуются более серьезные капиталовложения, чем для разработок. Собственно, именно для издателиских задач она и была создана: продукт в виде оригинальной версии SimCity уже был у Райта и Брауна на руках — оставалось лишь заняться его распространением (читай — издательством) на целевых игровых платформах — "Макинтошах" и быстро набирающей популярность РС. Одним словом, для организации такого серьезного предприятия одним лишь средств Уилла или Джеффа было явно недостаточно, поэтому для создания Maxis были привлечены крупные инвесторы, которые и являлись настоящими хозяевами Maxis. Роль Уилла Райта и Джеффа Брауна, несмотря на то, что они являлись акционерами (в их руках был далеко не контрольный пакет акций), сводилась к руководству игровыми проектами и административной работе. По этой схеме компания проработала почти пять лет, и все, казалось, были довольны. Но с выходом SimCity 2000 ситуация резко изменилась.

Поначалу ничто не предвещало беды. Уилл подумывал над тем, чтобы временно приостановить эксплуатацию Sim-игр, занявшись разработкой нелинейной адвенчуры с элементами авиасимулятора (страсть к авиации так и не оставила его), помимо этого, ему в голову пришла еще одна оригинальная идея — создать компьютерный аналог игры в куклы (эта идея спустя пять лет увидит свет под

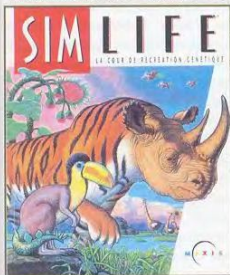


Несмотря на "родное" название и логотип Maxis, SimTower, увидевшая свет в 1994-м, была разработана японской компанией Openbook

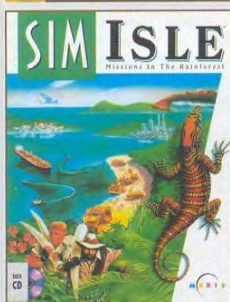
известным каждому геймеру названием). Но тут "гениальные" идеи посетили и инвесторов Maxis, которые, по их собственному выражению, захотели вывести преуспевающую компанию "в свет". Для начала было решено сменить скромные апартаменты в небольшом калифорнийском городке Оринда на престижный офис в той же Калифорнии, но уже на шестом этаже огромной башни из стекла и бетона в знаменитой Волнат Крик (Walnut Creek). К несчастью, "идеи" на этом не закончились. Для повышения эффективности работы Maxis из закромов капиталистической родины была "выпущена" зондеркоманда топ-менеджеров во главе с Сэмом Пулом, бывшим начальником отдела продаж небезызвестной Disney Software. Увы, но в разработке игр вся эта менеджерская братия, включая Сэма, совершенно не разбиралась. Тем не менее к своей задаче эти "граждане" приступили с завидным энтузиазмом, полностью перехватив административные вожжи у Райта и Брауна, которым теперь было предписано не отвлекаться на организаторскую деятельность и полностью посвятить себя руководству различными игровыми проектами.



MarbleDrop, головоломка, "зачатая" во времена менеджеского самоуправления в Maxis. Сравнить ее с тем же SimCity просто смешно.



SimLife



SimIsle — еще одна вариация на тему SimEarth и SimLife; проект разрабатывался без участия Уилла Райта.



RoboSport

Благотупости и диверсии

Давно известно, что деятельный идиот — это идиот в квадрате, но топ-менеджеры Maxis решили, во что бы то ни стало доказать эту избитую истину своим личным примером. Для начала они расширили штат компании и выдвинули жесткое требование — к концу 1996 года (то есть меньше чем за год) разработать и издать минимум четыре игры. Уилл пришел в уныние — требование выглядело абсолютно невыполнимым, более того, ни одну из его задумок невозможно было закончить в такие сроки, поэтому пришлось задвинуть все перспективные идеи подальше и придумать более простой в реализации проект. Так родилась идея создания **SimCopter** — симулятора, в котором можно было увидеть созданные в SimCity 2000 города из кабины вертолета. Более того, помимо возможности импортирования своих собственных возведенных поселений игра содержала несколько десятков готовых уровней — для тех, кто не играл в SimCity. Но, конечно же, главной целевой аудиторией SimCopter были люди, основательно подсевшие на главный проект Maxis. Увидеть свой собственный город в 3D, выполняющая различные миссии вроде тушения пожаров — это, безусловно, был отличный подарок всем любителям виртуального градостроительства.

Другие гейм-дизайнеры Maxis, согласно требованиям топ-менеджеров, также взялись за реализацию своих проектов — **SimTunes**, **SimPark** и **Full Tilt Pinball**. Незнакомые названия, говорят? Еще бы! Ведь ни одна из этих игр так и не стала хитом, канув в безвестность сразу же после выхода. Да и с SimCopter, единственной "благотупостью" игрой этого периода, тоже не все было гладко.

Из-за постоянного давления с требованиями ускорить выпуск игры SimCopter вышел с огромным

количеством ошибок и недоработок, но это, как говорится, еще полбеды — любые баги можно поправить патчами, хоть это и не добавляет компании популярности. Скандал разразился вовсе не из-за сырости проекта, его причиной послужила осознанная диверсия. Один из программистов Maxis — на редкость неадекватный представитель сексуальных меньшинств — решил использовать SimCopter в качестве агитационной платформы для пропаганды однополых любви. Для этого он вставил в игровую движок код, благодаря которому в городе случайным образом генерировались пары целующихся мужчин. Все это безобразие активировалось генератором случайных чисел и, по задумке, должно было появляться так редко, что заметивший подобное непотребство игрок скорее принял бы сцену за галлюцинацию. Поневоле вспоминается фраза из анекдота "ну и кто ты после этого?". Комизм ситуации заключался в том, что голубой диверсант оказался не только криворуким программистом — генератор сработал настолько часто, что игру впору было переименовывать в GayCopter. К счастью, эта "ошибка резидента" позволила тестерам быстро обнаружить диверсию, после чего горе-программист был немедленно уволен, но неблагоприятные слухи уже успели просочиться за пределы Maxis, что немедленно отразилось и на репутации компании, и на последующих продажах игры.

Тем временем некогда прочное финансовое положение Maxis ухудшалось не по дням, а по часам. Вместо того чтобы сосредоточить силы на создании одной, максимум двух хитовых игр, менеджерский состав компании распылял силы на разработку кучи дешевых подделок: дьяволообразного клона под названием **Crucible**, игры с участием Эдварда Джеймса Олмоса из популярного сериала **Miami Vice** (она так и не получила названия, ибо "умерла" еще до создания дизайн-документа), а также серии детских игр про мышонка Марти. В результате этих судорожных метаний из стороны в сторону убытки Maxis в 1997-м составили около 2 миллионов долларов (тогда как в год выпуска SimCity 2000 компания рапортовала о доходе в 6 миллионов).

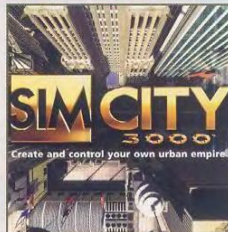
Неудивительно, что после такого поворота событий было решено схватиться за последнюю соломинку — очередной сиквел SimCity. Разумеется, работу над **SimCity 3000** поручили Уиллу. Но и тут без вмешательства менед-



Рабочий вариант SimCity 3000 в 3D-движке.

жеров не обошлось: "финансовые гении" с пеной у рта требовали, чтобы новый SimCity вышел в полном 3D. В принципе, особо осуждать их за это требование не стоит — 3D-лихорадка в те времена пронеслась по игровой индустрии как жуткая бубонная чума. Все искренне считали, что трехмерность — панацея от всех бед, и стоит только перевести проверенную игровую идею на 3D-рельсы, как же тут же будешь осыпан столлоновыми купюрами. Уилл и сам был бы рад сделать продолжение игры в полном 3D, но на тот момент невозможно было создать быстрый трехмерный движок, способный сохранить уровень детализации объектов, который был достигнут в SimCity 2000. Причем это были не досужие измышления, а очевидные факты: для SimCity 3000 уже был написан 3D-движок, а саму игру можно было с незначительными доработками отправлять на "эпопот". Но тут пошел на принцип сам Уилл. Ему и ряду единомышленников из Maxis было ясно, что выпустить SimCity 3000 в его текущем виде равносильно коммерческому самоуничтожению бренда.

Ситуация казалась безвыходной. Ждать спасения было неоткуда. Но тут, как в сказке, появился рыцарь на белом коне — компания **Electronic Arts**. Канадские "электроники", никогда не безразговаривающие поглощением игровых и издательских фирм, давно присматривались к Maxis, но подступиться к коммерчески успешному бренду образца 1994 года было совершенно нерационально. И вот всего три года спустя стараниями менеджеров успешная компания была доведена до критического состояния — они, в буквальном смысле слова, сами загнали Maxis в сети EA, которая давно не прочь была пополнить свою многочисленную линейку продуктов всемирно известной серией Уилла Райта. К тому моменту, когда боссы EA выступили с предложением о слиянии, инвесторы Maxis и сами были рады избавиться от убыточного предприятия. Не возражал и Уилл (хотя



Единственной надеждой Maxis на выход из кризиса была разработка SimCity 3000.

его особо никто и не спрашивал) — грядущие перемены сулили хотя бы гипотетическое улучшение ситуации, тогда как пике, в котором находилась Maxis в 1997 году, не предвещало ничего, кроме финансового краха.

Итак, в июне 1997-го состоялась грандиозная сделка: за 125 миллионов долларов Maxis вошла в состав грандиозной игровой империи Electronic Arts. Сразу после сделки "чудо-менеджеры" поспешили добровольно оставить Maxis, а особо неадаптивных руководителей EA сняло с должностей в принудительном порядке. Взамен Уиллу и его команде прислали некий аналог бригады МЧС —



Люк Бартлетт — новый генеральный менеджер Maxis.

Люка Бартлетта сотоварищи. Люк, руководивший до этого студией **San Mateo**, входящей в состав EA, занял пост генерального менеджера Maxis и тут же начал наводить порядок.

По его указанию нерентабельные проекты (то есть все, кроме продолжения SimCity) были закрыты, а лишний персонал либо брошен на помощь Уиллу, либо



Уилл рассуждает о своих идеях в офисе Maxis.

уволен. Но самое главное, Бартлетт предоставил Райту возможность довести до ума работу над игрой, продлив срок разработки SimCity 3000 до 1999 года. ■



ГОЛОС ЗА КАДРОМ

Как перевести фильм в домашних условиях

Известно, что только глупые люди на сто процентов удовлетворены окружающей действительностью и собственной персоной. Да и то не всегда. Вот задумайтесь: разве могли Моцарт и Бетховен или Ван Гог и Пикассо создать свои бессмертные шедевры, если бы были абсолютно довольны миром и самими собой? Конечно же, нет!

Эти простые истины применимы и к любителям кино: есть среди них личности, приходящие в трепет от показа очередной серии "Тропиканки" — они бывают недовольны только частотой показа любимых сериалов. А есть и настоящие гурманы, которые и сами не прочь поучаствовать в создании кино. И, если вы относите себя ко второй категории, эта статья — для вас.

В прошлом выпуске рубрики мы освоили основы простейшего редактирования видео — резку и склейку готовых видеосегментов. Теперь пришла пора заняться более серьезным делом — созданием собственных закадровых переводов. Если вас не устраивает качество перевода любимого фильма, раздражает тембр голоса переводчика или же вы хотите пойти по стопам гоблиновской студии "Божья искра", сделав свою смешную версию перевода, мы поможем вам в ваших благих начинаниях. Более того, полезную информацию из этого материала извлечет и те, кому все эти переводческие потуги не нужны, зато интересна другая задача — конвертирование DVD-видео в качественные avi-файлы для создания собственной фильмотеки и недорогого фильмотеки на CD-дисках.

Основы основ

Прежде всего, поспешу уточнить, что эта статья не является ни пособием по изучению иностранных языков, ни руководством "как шутить шутки, чтобы было смешнее, чем у Гоблина", а всего лишь техническим руководством по работе с программами, при помощи которых можно сделать свой закадровый перевод.

Во-вторых, для начала стоит рассмотреть, из каких этапов состоит перевод фильма и какой инструментарий для этого необходим. Для создания закадрового перевода (именно закадрового, так как полный дублированный перевод слишком сложен для домашних условий) нам понадобится либо DVD с оригинальной звуковой дорожкой на английском языке, либо avi-файл (также с оригинальной звуковой дорожкой). Дело в том, что способов убрать уже сделанный перевод практически не существует, а

наложение своего закадрового перевода поверх уже существующего, как вы понимаете, — это уже полная шизофрения. А поскольку оригинальные (еще не переведенные) avi — большая редкость, мы будем ориентироваться именно на создание перевода с DVD-источника.

Как подсказывает неумолимая логика, первым делом необходимо извлечь информацию с DVD-диска: отдельно — видеопоток, отдельно — звуковую дорожку. Затем, используя MPEG-4-кодировщик (например, DivX-кодировщик с компактными или DVD "Игроманией"), нужно перекодировать видео с DVD-диска в avi-формат, потом — записать в wav-файл свой перевод, "сложить" его с извлеченной с DVD звуковой дорожкой и, наконец, добавить звуковую дорожку с наложенным переводом в полученный avi-файл.

Первая часть нашего курса будет посвящена получению "сырья" — аудио- и видеоданных с DVD-диска и их последующему переконвертированию в нужные нам форматы. Созданием и наложением перевода мы займемся во второй части.

Извлечение данных с DVD

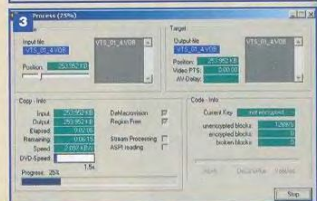
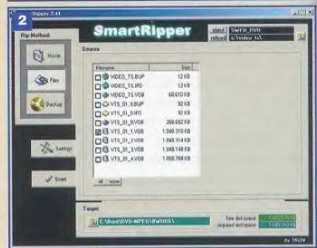
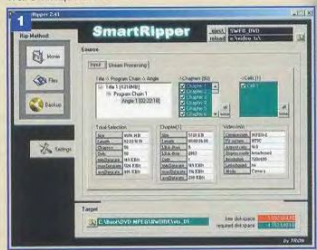
Необходимое ПО: Smart Ripper ■ **Разработчик:** TRON ■ **Размер:** 398 кб ■ **Лицензия:** freeware
■ **Язык интерфейса:** английский

Чтобы переписать данные с DVD-диска на винчестер, нам потребуется программа-риплер. Казалось бы — зачем нужны какие-то ухищрения, если можно просто переписать нужные файлы стандартными средствами Windows? Однако не все так просто — во-первых, лицензионные DVD-диски имеют криптографическую защиту от копирования, и даже если вам удастся переписать данные с такого диска на винчестер, то они будут непригодны даже для просмотра, не говоря уже о переконвертировании.

Программы-риплеры специально созданы для взлома таких зашифрованных дисков, поэтому в случае с лицензионным DVD без них не обойтись. Справедливости ради стоит заметить, что основная масса продаваемых у нас дисков, мягко говоря, не являются лицензионными и не содержат ни зональной защиты, ни закодированных файлов. Тем не менее риплеры пригодятся и в этом случае, так как позволяют скопировать файл с поврежденными блоками, тогда как при обычном копировании такого файла с DVD вы получите сообщение об ошибке, а сам процесс копирования будет прерван на первом же нечитаемом блоке. К

слову, небольшое количество поврежденных блоков в vob-файле (именно в нем хранится и видео, и звук на DVD-диске) практически незаметно невооруженным глазом: максимум, что вам удастся заметить — артефакты (графический мусор) в некоторых кадрах при просмотре.

Для извлечения данных с DVD я предлагаю использовать **Smart Ripper**. Эта программа имеет полный набор функций для рипа DVD, включая криптографический взлом, занимает минимум места на винчестере, не требует установки и вдобавок распространяется по free-ware-лицензии.



- 1) Запускаем Smart Ripper.
- 2) Переключаемся в режим Files и выбираем vob-файлы для копирования на винчестер.
- 3) Копируем выбранные файлы.

Вставляем в привод DVD-диск и запускаем Smart Ripper. Программа сама распознает вставленный в привод диск, поэтому можно сразу переходить к копированию файлов: для этого на левой панели Smart Ripper нужно нажать кнопку **Files** и в открывшемся диалоговом окне выделить файлы, которые мы будем переписывать. Нам нужны файлы **VTS_01_1.VOB**, **VTS_01_2.VOB** и следующие по номерам. Слева от имени этих файлов Smart Ripper рисует маленькую иконку в виде телевизора — это своего рода подсказка, указывающая, что эти файлы содержат главный видеоряд, а не являются, к примеру, рекламным трейлером или бонусными эпизодами. Если вы сомневаетесь, что выделили нужные файлы, просмотрите DVD-диск *Проводником* Windows или любым файловым менеджером и позапускайте **vob**-файлы на просмотр — все сомнения тут же рассеются.

После выделения файлов введите в нижней части диалогового окна путь, куда необходимо скопировать файлы, нажмите кнопку **Start** и запаситесь терпением — процесс копирования данных с DVD длится довольно долго.

Переконвертирование DVD-видео в AVI и извлечение звуковой дорожки

Необходимое ПО: **Flask MPEG** ■ **Разработчик:** Alberto Vignata ■ **Размер:** 2,27 Мб ■ **Лицензия:** freeware ■ **Язык интерфейса:** английский

Для переконвертирования **vob**-файлов в **avi** мы воспользуемся *freeware*-программой **Flask MPEG**, которую, как и все остальное ПО, описанное в данной статье, можно взять на **компакте или DVD нашего журнала**.

Flask может работать как с **vob**-файлами, переписанными риппером на винчестер, так и непосредственно с DVD-диском. Второй способ сработает только для DVD без криптографической и зональной (**zone free**) защиты. Но, даже если есть возможность открыть **vob**-файлы непосредственно с DVD, я рекомендую все-таки предварительно переписать их на жесткий диск — работа с **vob** занимает очень много времени, а при работе с DVD напрямую к затратам процессорного времени на перекодирование видео прибавятся еще и тормоза DVD-привода.

Запускаем **Flask** и открываем **vob**-файлы, которые мы переписали с DVD при помощи **Smart Ripper**. Обратите внимание, достаточно открыть первый файл — **VTS_01_1.VOB**, остальные **Flask** "подцепит" автоматически.

Flask проанализирует открытые файлы и предложит вам выбрать видеопоток (обычно он всего один) и аудиопоток (их на "русифицированных" DVD обычно три: английский 5.1, русский 5.1 и английский стерео). К сожалению, **Flask** не выводит описание аудиопотоков, а показывает только их номера — **0x80**, **0x81** и так далее, поэтому для определения того, какой поток нам нужен, придется еще раз воспользоваться **Smart Ripper**.

Запустите риппер и в диалоговом окне **Movie** перейдите на закладку **Stream Processing**. В окошке **Streams** будут показаны все потоки данных DVD-диска, включая видео, аудио и субтитры. Нас интересуют аудиопотоки, найдите их и запомните или запишите их номера и названия. Скорее всего, вы увидите там данные такого типа:

- [0x80] Audio English



4 При помощи Smart Ripper определяем нужный аудиопоток

5 Выбираем аудио- и видеопоток для обработки.

AC3[6Ch], 48 kHz (английский звук 5.1)

• [0x81] Audio Russian AC3[6Ch], 48 kHz (русский звук 5.1)

• [0x82] Audio English AC3[6Ch], 48 kHz (английский звук, стерео)

Нам, как вы помните, нужна английская звуковая дорожка, поэтому решайте — оставлять ли для **avi**-фильма шестиканальный звук или же выбрать стерео, а затем выбирайте в диалоговом окне **Flask** аудиопоток с нужным номером.

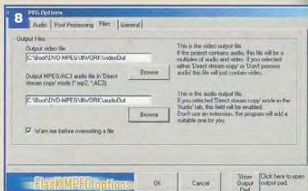
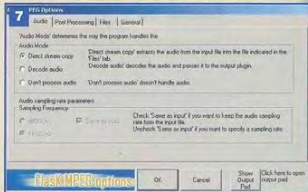
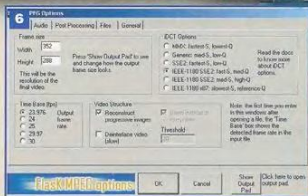
После выбора аудио- и видеопотока нажмите кнопку **Flask it!**. Теперь необходимо провести настройку **Flask**. Для начала в меню **Options** выберите опцию **Select Output Format** и установите формат вывода в **AVI Output**. Затем в том же меню **Options** запустите глобальные настройки (**Global Project Options**).

На закладке **Video** установите параметр **Time Base (fps)** в значение **23,976**, затем выберите параметр **IDCT Options** для наилучшего качества кодирования (отличается для **AMD**- и **Intel**-версий **Flask**) — **slowest-S, reference-Q**. После этого установите разрешение (**Frame Size**). Правила для выбора разрешения: не устанавливать разрешение больше чем **640x480**, число пикселей по горизонтали и вертикали должно быть кратно 16. Если фильм на DVD широкоформатный (с соотношением сторон 16:9), нужно будет обрезать темные полосы, чтобы не кодировать лишнюю информацию, — для этого нажмите кнопку **Show Output Pad** и при помощи кнопок в разделе **Crop** обрежьте кадр так, чтобы избавиться от темных полос, а после настройки границ кадра нажмите кнопку **Hide**.

На закладке **Audio** нужно выбрать режим извлечения аудиопотока:

- **Direct stream copy** (копировать поток как есть; если мы собираемся делать перевод, нам нужен именно этот вариант);
- **Decode audio** (декодировать аудио при помощи аудиокodeка, например **MP3**; если вы перегоняете DVD в **avi** без намерения его перевести, лучше выбрать этот вариант);
- **Don't process audio** (не обрабатывать аудиопоток).

Выбираем **Direct stream copy** и переходим к следующей закладке — **Post Processing**. Здесь устанавливаем параметры: **HQ Bicubic Filtering** и **Keep aspect ratio**.



6 Настраиваем параметры видео...

7 ...аудио...

8 ...и задаем путь для **avi**-файла и звуковой дорожки.

Наконец, на закладке **Files** указываем путь, куда нужно сохранить аудио и видео из **vob**-файла, после чего нажимаем на кнопку **OK**.

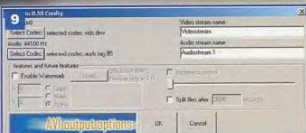
Теперь нужно настроить кодеки для видео и аудио. Последний настраивается в том случае, если вы выбрали режим **Decode audio**. В меню **Options** выбираем пункт **Output Format Options** и в открывшемся окне выбираем кодек. Поскольку в нашем примере мы извлекаем звук "как есть", выбираем первое видеокодек — нажимаем кнопку **Select Codec** и выбираем пункт **DivX** (при необходимости можно воспользоваться и другим кодеком, но **DivX** обеспечивает очень хорошее качество картинки при весьма скромных размерах результирующего файла). После выбора кодека нажмите кнопку **Настроить**. Появится диалоговое окно настройки параметров кодека, в котором нужно установить следующее:

- **Performance/Quality** — в положении **Slowest** (наилучшее качество картинки)
- **Variable bitrate mode** — в значение **Multipass, nth pass** (многопроходный расчет переменного битрейта)

• **Encoding bitrate** — вычисляем при помощи программы **Bearson's Bitrate Calculator** (она также есть на **нашем компактe и DVD**); однако ориентируйтесь на значение не меньше **1000 kbit/sec**, иначе пострадает качество фильма; если вас не интересует дальнейшая нарезка фильма на компакт и, соответственно, его подгонка под размеры болванки, поставьте это значение в **1500-2000** и не ломайте голову.

Настройка других кодеков будет отличаться от настройки **DivX**, поэтому, если вы решили кодировать видео другим кодеком, предварительно изучите документацию к нему.

После настройки кодека можно переходить к самому главному — перекодированию видеопо-



9. Выбираем кодеки для обработки видео и звука.
10. Настраиваем параметры DivX-кодека.

тока из vob-файла в avi и извлечению аудиопотока. Для этого в меню Run выбираем пункт Start Conversion и оставляем компьютер на несколько часов, mpeg-кодирование видео — очень длительный процесс даже на самых мощных машинах. Поэтому лучше всего запустить процесс кодирования на ночь и смело ложиться спать.

Вычисление битрейта для DivX-кодека

Существует масса программ для вычисления битрейта. Мы воспользуемся маленькой и бесплатной утилитой BBC (Bearing's Bitrate Calculator). Но прежде всего — сделаем парочку необходимых уточнений. Битрейт видеопотока точно так же влияет на качество видео, как, к примеру, битрейт в mp3-файле на качество звучания трека. Однако в отличие от mp3, битрейт в видеофайлах, сжатых DivX-кодеком, всегда переменный. Это означает, что любые расчеты размера файла по его битрейту (и наоборот) будут приближительными. Следующий момент, на



Перекодирование AC3-звука в WAV-формат

Необходимое ПО: HeadAC3he ■ **Разработчик:** Dark Avenge ■ **Размер:** 791 Кб ■ **Лицензия:** freeware ■ **Язык интерфейса:** английский

Результатом работы FlAsK MPEG станут два файла — VideoOut.avi (видео без звука) и AudioOut.AC3 (звуковая дорожка в формате ac3). Однако для "записывания" звука в avi и наложения перевода нам нужен wav-файл, поэтому ac3 необходимо перекодировать в wav. Для этого воспользуемся программой HeadAC3he.

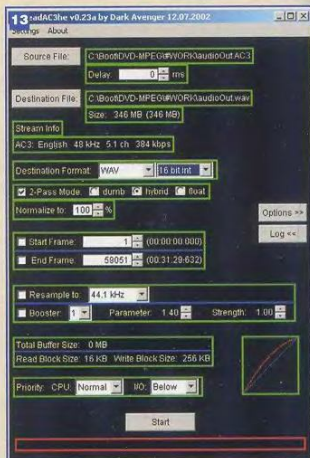
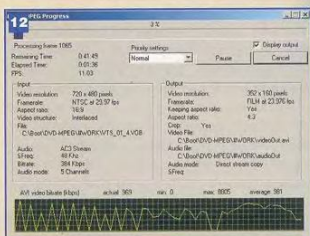
Интерфейс HeadAC3he прост — выбираем ac3-файл нажатием кнопки Source File, затем выбираем имя и путь к результирующему файлу, нажав на кнопку Destination File. В меню Destination Format выбираем WAV 16 bit int. Затем нажимаем кнопку Options и выбираем режим пересчета каналов (если вы извлекли из vob двухканальный звук, ничего менять не нужно). Для шестиканального ac3 можно выбрать различные режимы перевода в wav, например, оставить все как есть, то есть сохранить все шесть каналов (Downmix Type — Surround 6ch); перевести многоканальный звук в стерео (Downmix Type — Stereo); или сделать псевдо-многоканальный звук на двух каналах (Downmix Type — Surround 2ch). Разумеется, оставлять многоканальный звук имеет смысл лишь в том случае, если у вас есть многоканальная акустическая система, для двухканальной акустики лучше всего выбрать Surround 2ch.

После того как все настройки сделаны, нажмите кнопку Start и дождитесь окончания перевода ac3-файла в wav-формат.

Необходимое ПО: Bearson's Bitrate Calculator ■ **Разработчик:** Bearson ■ **Размер:** 160 Кб ■ **Лицензия:** freeware ■ **Язык интерфейса:** английский

который стоит обратить внимание, заключается в том, что вычисление битрейта необходимо только в том случае, когда вы планируете нарезку фильма на болванки. Если вас не заботит размер конечного файла, а интересует лишь качество, можете смело выбирать битрейт 1500-2000, но тогда сразу готовьтесь к полугорюгабайтным avi на 60-минутный фильм.

Интерфейс BBC необычайно прост: в первом окошке вводим длительность фильма в минутах (см. на коробке с DVD), затем вводим количество дисков, на которые мы собираемся резать фильм, и указываем их размер в мегабайтах. И в заключение выбираем параметры сжатия аудиопотока, которые вы задавали при настройке аудиокodeка. Поскольку в статье не рассматривался вопрос перекодирования звука синхронно с созданием avi (звук мы будем обрабатывать в следующей части), даю подсказку: ориентируйтесь на качество в пределах 128-160 кбит/с — больше не нужно. Сразу после ввода данных в нижнем окошке программы отображается рекомендуемый битрейт, который мы будем использовать при настройке DivX-кодека. Если результат получится меньше 700, лучше добавить еще один диск. Другими словами, не стоит пытаться записать трехчасовой фильм на две болванки — может пострадать качество.



11. Процесс кодирования видео в avi можно оценить визуально...
12. ...или при помощи прогресс-бара и числовых данных.
13. Финальный штрих — перекодирование ac3 в wav.

Итак, мы сделали первый шаг на пути к созданию своего закадрового перевода — получили "немой" avi-файл с фильмом и неперекодированную звуковую дорожку в отдельном wav-файле. В следующих выпусках нашей рубрики мы научимся записывать свой перевод, добавлять его к звуковой дорожке фильма и соединять беззвучный avi с перекодированным аудиопотоком. А до выхода следующего номера журнала у вас будет время потренироваться в работе с vob-файлами и подковать денег на приличный микрофон, который вам понадобится для записи своего перевода.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Непотопляемое FM

Июль — время каникул и отпусков. Пришла пора покинуть душную городскую квартиру и в срочном порядке эвакуироваться в зоны отдыха — например на море. Эта новость без сомнения заинтересует тех, кто собирается последовать вышеприведенному совету и, вооружившись маской и дыхательной трубкой, бороздить мелководье, распушив стаи рыбок и острых крабов. К слову, трубку можно взять не простую, а "радиофицированную" — **Aqua FM**. Благодаря этой диковинке от компании **Aqua Sphere** дайверам не придется расставаться с любимыми FM-радиостанциями даже под водой. Aqua FM представляет собой, как вы уже наверняка догадались, дыхательную трубку с FM-приемником. Что интересно, звук передается не посредством наушников, а при помощи вибрации через зубы и кости черепа (не пугайтесь — подобная технология уже не первый год используется спецагентами). Для тех, кто терпеть не может репертуар современных FM-станций, также есть хорошая новость — трубка Aqua FM Pro с TX-транسمиттером, к которому можно подключить любой источник звука, например CD- или MP3-плеер, и оставить его на берегу.



Только учтите: Минздрав не рекомендует слушать под водой юмористические передачи — так и захлебнуться недолго.

Пианино в рулоне



Вам когда-нибудь доводилось переносить пианино? А рояль? Товарищ с пупочной грыжей в заднем ряду! Не надо падать в обморок

— сегодня мы рояли носить не будем. Компания **Yamano** (не путать с **Yamaha**) выпустила оригинальную модель синтезатора с гибкой клавиатурой — **Yamano Hand Roll Piano**. Благодаря такому необычному дизайнерскому решению синтезатор можно носить даже в дамской сумке средних размеров — для этого достаточно свернуть инструмент в рулон. В "боевую готовность" Hand Roll Piano приводится еще быстрее — главное найти твердую поверхность (например, стол), на которой можно разложить клавиатуру. Подключать синтезатор можно к активной акустической системе, к музыкальному центру — в общем, к любой технике, допускающей подключение внешних источников звука. К слову, в комплект с Hand Roll Piano входят и колонки.

Одним словом — весьма оригинальная и очень мобильная альтернатива обычной MIDI-клавиатуре.

7200 быстрее, чем 10000?

Всем хороши винчестеры со скоростью вращения шпинделя 10000 об./мин. Одна беда — за быстроту работы этих "высокооборотистых" монстриков приходится отваливать весьма существенные суммы. И вот свершилось то, что должно было рано или поздно произойти, — гонка за оборотами перешла из количественной плоскости в качественную. Речь идет о новой технологии **NCQ (Native Command Queuing)**, разработанной одним из лидеров на рынке жестких дисков — компанией **Seagate**. Подробное описание новой технологии заняло бы у нас половину объема всего "Железного цеха", поэтому ограничимся самыми существенными особенностями NCQ.

NCQ позволяет нескольким различным приложениям обращаться к диску с запросами ввода-вывода в одно и то же время. Для этого используется специальный буфер, внутри которого команды, стоящие в очереди, могут динамически перестраиваться в соответствии с положением считывающей головки и текущей загрузкой драйва. Кроме того, NCQ имеет встроенный механизм, кото-



рый позволяет процессору отдавать дополнительные команды для исполнения контроллеру, в то время как дисковый накопитель ищет данные для другой команды. Если совсем коротко, то общая идея NCQ такова: ни секунды без простоя. Зачем ждать, пока магнитная головка "долетит" до ожидаемого кластера, если по пути она может считать данные, запрашиваемые другим приложением?

Результаты такой оптимизации просто отличные. К примеру, новый винчестер **Barracuda 7200.7 (7200 об./мин.)** с поддержкой NCQ оказывается быстрее своих собратьев с частотой вращения шпинделя 10000 об./мин. Но что еще более важно: такой накопитель стоит дешевле "десяти тысячников", что делает его идеальным выбором для высокопроизводительных домашних систем и недорогих серверов. Эта технология должна поддерживаться SATA-контроллером. На данный момент она есть в чипсетах i915/i925. Рискну предположить, что в ближайшие полгода рынок просто захлестнет волной HDD и чипсетов с поддержкой NCQ.

Мал, да удал

Чипсет **nVidia nForce3 250Gb** наконец-то добрался и до минисистем. Компания **SOLTEK** выпустила новую серию своих компьютеров **QBIC — EQ3801**. Новинка использует процессоры **AMD Athlon 64** под **Socket 754**, а также поддерживает самые последние достижения в области интегрированных устройств: гигабитный **Ethernet**, **Serial ATA**, **RAID**, **IEEE1394 (FireWire)**, **USB 2.0** и вось-

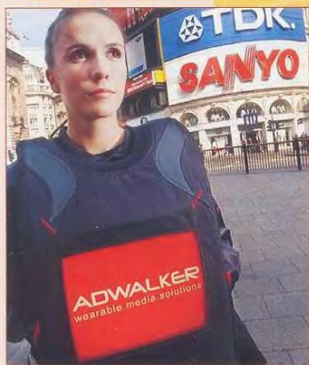
миканальное аудио. В наличии также: усиленный блок питания, надежная материнская плата с расширенными возможностями для оверклокинга и эффективной системой охлаждения, полный набор разъемов расширения на передней и задней панели корпуса, плюс технология **ICyQ**, которая позволяет компьютерам **QBIC** работать ощутимо тише любых существующих минисистем. Вдобавок, EQ3801, как и другие минисистемы **SOLTEK**, не только компактен, но и красив. В оформлении серии есть несколько вариантов исполнения передней панели, из которых покупатель может выбрать наиболее привлекательный: зеркально-металлическая



отделка, зеркально-белая, а также отделка под матовый алюминий.

Технические характеристики
Размеры: 215 x 330 x 200 мм
Оформление передней панели: зеркальная или из матового алюминия
Материал корпуса: алюминий (черный, белый, серебристый)
Источник питания: 250 Вт (PFC)
Отсеки для устройств: 2 x 5.25, 2 x 3.5
Материнская плата: SL-B9A-FGR
Процессор: AMD Athlon64 (Socket 754)
Набор микросхем: Nvidia nForce3 250Gb
Память: 2 слота DIMM, 400/333 DDR
IDE: 2 x ATA 133/100
Разъемы расширения: 1 x AGP (AGP 8X), 1 x PCI
Аудиосистема: C-Media CM18768 Plus
Сетевой интерфейс: Gigabit Ethernet
Другие возможности: поддержка RAID 0,1,0+1

Человек-компьютер



Нет, до создания киборгов пока дело не дошло. Речь идет о носимом компьютерном комплекте, включающем в себя ПК с беспроводным интерфейсом **802.11b**, набор батарей большой емкости, контрастный и яркий ЖК-монитор, а также принтер. Этот причудливый компьютерный жилет разработала ирландская компания **AdWalker**. Новинка создана для того, чтобы скрыть суровые будни рекламных агентов и коммивояжеров: первые же испытания показали, что продажа билетов, проведение опросов и раздача бесплатной рекламной макулатуры при помощи такого чудо-жилета идет гораздо быстрее, чем обычно. Главное — не задремать на посту, чтобы хулиганские мальчишки не начали прям на вас играть в **Quake**.

Игровая Ева и игровая Соня

Неослабевающая популярность мобильных игровых консолей типа **Nokia N-Gage** или **Nintendo GBA** подвигла небезызвестную тайваньскую фирму **VIA Technologies** на создание своей мобильной игровой платформы, которую, недолго думая, окрестили **Евой (Eve)**. Собственно, **Ева** — это не совсем консоль, а скорее компактный игровой ПК, так как работает он под управлением **Windows XP** и построен на базе 533 МГц процессора



VIA Eden-N. Для выполнения своих "игровых" обязанностей **Ева** снабжена поддержкой всех необходимых технологий: **MPEG 2**, **MPEG 4**, **OpenGL**, **DirectX** и **MP3**. Остальные характеристики этой малышки также весьма неплохи: память — 128 Мбайт **DDR266**, винчестер на 20 Гбайт и 4-дюймовый ЖК-мониторчик. В продажу **Ева** должна поступить в начале 2005-го года, а пока можно ознакомиться с полной спецификацией и прикннуть — нужно вам такое мобильное чудо или нет.

Технические характеристики
Процессор: 533 МГц Eden-N, SSE & MMX support
ОЗУ: 128 Мб **DDR266 SDRAM**
Винчестер: 20 Гб (133 Мб/с)
Видео: VIA CN400 Digital Media Chipset (200 млн. пикселей в секунду, 4,5 млн. треугольников в секунду)
Microsoft DirectX: 7.0, 8.0 и 9.0
OpenGL Support
MPEG2 & MPEG4: аппаратное декодирование
Аудио: VIA Vinyl (шесть каналов), EAX 1.0, EAX 2.0, DirectSound3D, I3DL2, ASD 1.0
ЖК-монитор: 4", 640x480

Раз уж речь зашла о мобильных игровых консолях, нельзя обойти вниманием и новинку от японской компании **Sony**, представленную на **E3**. Речь идет о новой портативной приставке **Sony PSP (PlayStation Portable)**.

PSP оснащена ЖК-экраном с соотношением сторон **16:9**, который обеспечивает разрешение **480x272** и палитру в 16 млн. оттенков. Приставка весит всего 260 г, обладает удобным управлением, встроенными стереоколонками, разъемом для наушников и колесиком настройки громкости/яркости.

Больше всего впечатляют интерфейсные возможности **PSP**: полная поддержка **802.11b** и **Ethernet**-сетей, а также наличие разъема **USB 2.0**. Более того — приставка может использовать беспроводную связь не только для обмена данными, но и для поиска своих "соседей" в близлежащих окрестностях (с последующей игрой

в мультиплеере). Также поддерживается традиционный для **Sony** формат флэш-карточек — **Memory Stick**.

Игры и другое программное обеспечение для **PSP** будет поставляться на **UMD-дисках (Universal Media Disk)**. Диаметр **UMD-диска** составляет всего 60 мм, но емкость его равна 1.8 Гбайт данных! Одним словом, все поклонники **Sony** могут начинать откладывать деньги — эта штукавина составит достойную конкуренцию продукции **Nintendo** и **Nokia**.

Двойной пришелец

Широко известная в геймерских кругах компания **Alienware**, прославившаяся стильным дизайном корпусов и экстремальными конфигурациями своих компьютеров, решила взять очередную планку — на сей раз в области видео. Нет-нет, речь идет не о выпуске новой модели видеокарты. Тут все гораздо проще и сложнее одновременно. **Alienware** анонсировала новую технологию, которая позволяет распределять вычислительные



мощности между двумя видеокартами, установленными в системе, что увеличивает производительность видеосистемы в 1,5 раза. Разработанное решение получило название **Video Array** и умеет распределять нагрузку всего видеопотока, в том числе и пиксельные шейдеры. Применяться эта технология будет в новых компьютерах от **Alienware** вместе с материнскими платами **X2** на основе чипсета **Tumwater** от **Intel**. Первые компьютеры с использованием технологии **Video Array** должны появиться во второй половине этого года. ■



ШИНА — КОРОЛЕВА ДЖУНГЛЕЙ

Просто и ясно о шинах и памяти

Дмитрий Чеканов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

В наших статьях часто встречаются выражения а-ля “пропускная способность”, “задержки памяти”, “DDR SDRAM” и другие. Во всей этой терминологии легко запутаться. Поэтому мы решили написать статью, где популярно расскажем о том, как работают память и шины, а также узнаем о влиянии пропускной способности и задержек памяти на производительность системы.

Теория и практика

Термин “пропускная способность” определяет количество данных, передаваемых шиной за единицу времени. Пропускная способность измеряется в мегабайтах в секунду (Мбайт/с) или в мегабитах в секунду (Мбит/с). Здесь важно не путать эти два значения, поскольку скорость в мегабайтах в восемь раз больше скорости в мегабитах (1 байт = 8 бит).

Существует два типа шин: последовательные и параллельные. Для наглядности представим кусочки информации в виде автомобилей, а шину — дорогой. Последовательная шина — это узкое шоссе в две полосы. По первой полосе машины движутся в одном направлении, по второй — в обратном. Параллельная шина — это многополосное шоссе, где по каждой полосе движется автомобиль.

Современные параллельные шины очень широкие — число полос в них может достигать 64 или даже 128! Правда, прокладывать 128 полос в одном направлении, а затем в другом — очень накладно. Поэтому параллельные шины часто используют одни и те же полосы для передачи данных в обоих направлениях. Скажем, в первую секунду шина работает в одном направлении, во вторую — в обратном. Стоит отметить, что не все полосы передают данные. Многие шины используют часть полос для передачи “служебной информации” — адреса, управления шиной и так далее.

Скорость работы последовательных шин принято выражать в мегабитах в секунду, а параллельных — в мегабайтах в секунду.

Если в жизни мы всю свою работу сверяем по часам, то в компьютере для этой цели используются тактовые импульсы. Компьютер — это целый мир, где все комплектующие живут тактами. Легче всего представить им-

ХАРАКТЕРИСТИКИ СОВРЕМЕННЫХ ШИН

Шина	Тип	Пропускная способность
PCI	Параллельная, 32 бита	32 бита x 33 МГц / 8 = 132 Мбайт/с
Памяти SDRAM PC100	Параллельная, 64 бита	64 бита x 100 МГц / 8 = 800 Мбайт/с
Памяти SDRAM PC133	Параллельная, 64 бита	64 бита x 133 МГц / 8 = 1064 Мбайт/с
Памяти DDR400 (один канал)	Параллельная, 64 бита	64 бита x 200 МГц x 2 (DDR) / 8 = 3200 Мбайт/с
Памяти DDR400 (два канала)	Параллельная, 128 бит	128 бит x 200 МГц x 2 (DDR) / 8 = 6400 Мбайт/с
FSB800 у Pentium 4	Параллельная, 64 бита	64 бита x 200 МГц x 4 (QDR) / 8 = 6400 Мбайт/с
Порт COM	Последовательная	Примерно 0,1 Мбит/с
USB	Последовательная	12 Мбит/с
Hi-Speed USB	Последовательная	480 Мбит/с
FireWire	Последовательная	400 Мбит/с
PCI Express x1	Последовательная	250 Мбит/с

пульсы в виде звонков в школе: между двумя звонками проходит один урок. За это время все ученики должны выполнить определенную работу. Так и в компьютере. За период одного такта (промежутка между импульсами) процессор должен выполнить задачу и выдать ответ. За такт шина передает данные с одного конца на другой. И так по кругу.

Количество тактов за единицу времени называется частотой — она измеряется в герцах. Скажем, частота процессора 1 ГГц соответствует одному миллиарду тактов в секунду. Чтобы процессор работал быстрее, можно поднять тактовую частоту. За счет этого уменьшаются промежутки между тактовыми импульсами. Но увеличивать тактовую частоту можно лишь до какого-то предела. Рано или поздно процессор перестанет успевать выполнять работу в отведенный срок, и компьютер даст сбой.

Тяжело в учении...

Обратите внимание на показателях пропускной способности в заметке “Характеристики современных шин”. Пропускная способность показывает, сколько данных шина может передать за единицу времени. Однако при этом не учитываются “капризы” передат-

чиков на обоих концах шины. В таблице указаны теоретические пиковые пропускные способности, но такие значения в большинстве случаев нельзя получить на практике.

Посмотрим, как же высчитывается теоретическая пиковая пропускная способность и что она обозначает. Для этого мы возьмем самый актуальный пример — шину памяти.

Взгляните на упрощенную схему шины памяти (рис. 1). На ней процессор напрямую подключен к оперативной памяти (на практике используется комбинация “системная шина — шина памяти”).

В левой части рисунка изображена память, в правой — процессор. Мелкие тактовые импульсы сверху соответствуют частоте процессора, более широкие импульсы снизу — частоте шины памяти. Полный такт состоит из одного переднего фронта (стрелка вверх — получение данных) и одного заднего фронта (стрелка вниз — отправка данных). Частота процессора намного выше, чем частота шины памяти, поэтому каждый такт шины соответствует нескольким тактам процессора (в нашем случае — трем). На рисунке шину памяти мы представили в виде множества полос, тогда как на практике одноканальные интерфейсы памяти состоят из 64



линий. Розовые столбцы соответствуют передаваемой информации на каждый такт шины памяти, причем на рисунке информация представлена в виде квадратов — байтов. Каждый такт шина передает восемь байтов или 64 бита (по числу линий).

Представьте себе, что задние фронты импульсов являются «крючками», к которым память может прицепить 8 байт и передать их на процессор. Поскольку тактовые импульсы никогда не прекращаются, мы получаем нечто вроде конвейера, на котором во время каждого такта появляются свободные «крючки» — они-то и передают данные из памяти на процессор. Но каждый раз, когда на «крючок» не «прицепляются» данные, мы впустую тратим пропускную способность. В идеальном случае «крючки» всегда заполнены, и пропускная способность будет задействована полностью. По различным причинам, которые мы обсудим позже, на практике этого достичь крайне трудно.

К сожалению, шина памяти реагирует на запросы процессора с определенной задержкой. То есть между запросом и получением данных из шины памяти должно пройти какое-то время. Значение задержки мы обозначили как расстояние от процессора до памяти — длина шины памяти. Чем больше расстояние, тем дольше задержка.

Рассмотрим следующий пример. На **рис. 2** показана система с менее скоростной шиной памяти и большими задержками. Медленная и «длинная» шина на рисунке обладает меньшей пиковой пропускной способностью, чем более скоростная шина (сверху), поскольку она передает меньше 8-байтных блоков за данный период времени. Если в первом случае каждый такт шины памяти равнялся трем тактам процессора, то во втором — такт шины памяти равен уже четырем тактам процессора. Поскольку длина тактовых импульсов процессора не меняется, то на медленной шине процессор будет ждать данные дольше, и время от запроса до получения данных процессором увеличится. Первая шина передает за 12 тактов процессора четыре 8-байтных блока (12/3), вторая — всего три (12/4).

Рассчитаем теоретическую пиковую пропускную способность. Если медленная шина работает на частоте 100 млн. тактовых импульсов в секунду (100 МГц) и передает 8 байт за каждый такт, пиковая пропускная способность составит 800 Мбайт/с (8 байт x 100 МГц = 800 Мбайт/с). Вторая шина, которая также передает 8 байт за каждый такт, но работает на скорости 133 МГц, обладает пропускной способностью 1064 Мбайт/с (8 байт x 133 МГц).

Однако не все так просто. Как только мы начнем учитывать возможности приемника (процессора) и передатчика (памяти), мы обнаружим, что реальная пропускная способность системы существенно отличается от теоретического значения.

...Легко в бою

Ранее мы уже говорили о том, что реализовать параллельную шину с одновременной передачей данных в двух направлениях — накладно. Поэтому все шины работают в каждом направлении поочередно: либо память передает данные, а процессор принимает, либо наоборот. Поскольку в одно и то же время передавать данные может кто-то один, каждое из устройств перед передачей данных запрашивает разрешение на управление шиной. Скажем, если процессору нужно передать запрос в память, то сначала он должен получить управление шиной и только после этого сможет передать информацию. Когда память примет запрос, она начнет искать соответствующие данные и готовить их для передачи обратно на процессор. После то

го как данные будут готовы, память возьмет управление над шиной и передаст информацию на процессор.

Таким образом, на запрос данных из памяти тратится определенное время. Все задержки, сложенные вместе, составляют **задержку чтения** (промежуток времени между тем, когда процессор размещает запрос на системной шине (FSB), и тем, когда запрошенные данные будут получены).

Предположим, что задержка чтения для системы на наших рисунках составляет три такта шины памяти. В этом случае каждый раз, когда процессор передает запрос на данные, ему приходится ждать три такта перед тем, как данные будут получены. Если процессор осуществит 100 запросов данных, это означает 300 потерянных тактов.

Максимально возможная пропускная способность, которую может достичь система после учета задержек при чтении, называется **обеспечиваемой пропускной способностью** (sustained bandwidth).

На **рис. 3** красный тактовый импульс является единственным, передающим 8 байт. Остальные три импульса — пустые, так как произошла задержка чтения. Шина памяти заполнена только на 1/4. Теоретическая пропускная способность 64-битной (8-байтовой) 100 МГц шины составляет 800 Мбайт/с, обеспечиваемая — всего 200 Мбайт/с.

Чтобы обойти эффект снижения пропускной способности, связанный с задержкой чтения, современные системы используют множество «уловок». Одна из таких — снижение количества запросов чтения, которые должен выдать процессор для получения



Рис. 3. Проходят три пустые такта и один полезный.

определенного количества данных. Если память знает, какие данные процессору будут нужны следующими, она вышлет их вместе с теми, которые CPU уже запросил. Подсистема памяти выдает не только запрошенный байт, но также и группу последовательных — соседних байтов.

Рассмотрим **рис. 4**. Оранжевый тактовый импульс соответствует так называемому **критическому слову** (critical word). Оно называется критическим потому, что содержит байт, который был запрошен непосредственно процессором. В большинстве архитектур SDRAM подсистема памяти высылает критическое слово в первую очередь, а следом идут остальные данные. Именно так и работает память SDRAM в **пакетном режиме** (burst mode). Память высылает на шину четыре блока по 8 байт (или один пакет). Там же присутствует задержка в три тактовых импульса между отсылкой запроса и поступлением на шину первого из четырех слов (если задержка чтения в нашей системе составляет 3 такта шины памяти). Поэтому первое критическое слово имеет задержку в 3 такта, и каждый последующий 8-байтный блок — задержку в один такт. Это соответствует задержкам DRAM пакетного режима типа 3-1-1-1. Общее время, которое требуется на передачу всех данных по шине, составляет $3+1+1+1=6$ тактов шины памяти. Кстати, если бы пакетного режима не существовало, то на передачу того же количества данных ушло бы $3+3+3+3=12$ тактов шины памяти.



Рис. 4. Пакетная передача данных — 4 группы по 8 байт, в сумме 32 байта.

Чтобы высчитать пропускную способность системы с пакетом на четыре такта, мы должны учесть общее число тактов, необходимое на передачу всех четырех 8-байтных блоков.

В описанной нами системе четыре блока будут передаваться каждые 6 тактов. Так что на шине 100 МГц максимальная обеспечиваемая пропускная способность составит 533 Мбайт/с (4 блока x 8 байт x 100 МГц / 3 такта + 1 такт + 1 такт + 1 такт).

Это значение существенно меньше теоретической пиковой пропускной способности 800 Мбайт/с, которую мы вычислили чуть раньше. Когда при вычислении пропускной способности учитывают пустые такты, связанные с задержками, значение оказывается намного ниже.

Кстати, чем больше будет длина пакета, тем эффективнее будет работать шина. Но длину пакета в силу различных причин нельзя увеличивать бесконечно.

Наши рисунки с использованием пустых тактов наглядно представляют задержки. Но не следует думать, что шина на самом деле имеет длину в несколько тактов, — в один момент времени на шине присутствуют несколько блоков данных. В системах SDR и DDR шина памяти физически имеет длину в один такт. Это означает, что шина передает только один 8-байтный блок в один момент времени, а не четыре или больше, как показано на рисунках. Пустые такты — простой шихи.

Выше мы рассмотрели некоторые способы, которые применяют для **повышения эффективности использования** доступной пропускной способности. Помимо повышения эффективности работы шины можно пойти другим путем — **увеличить саму пропускную способность**.

Идеальным способом увеличить пропускную способность является переход на большую частоту работы шины. При этом мы получаем больше тактов за секунду, что позволяет увеличить объем переда-



Рис. 6. Шина DDR. Обратите внимание, что реальная тактовая частота в два раза меньше, чем на рис. 1, хотя пропускная способность осталась прежней.

ваемой информации. Увеличение частоты шин приводит еще и к тому, что каждый такт шины начинает соответствовать меньшему числу тактов процессора и на выполнение запроса уходит меньше времени. От вы-

сокой скорости шины в первую очередь выигрывает пакетная передача данных (можно передавать больше пакетов данных), но, вместе с тем, повышение частоты почти не отража-

ется на скорости получения критического слова.

Еще одним способом увеличения пропускной способности является повышение числа разрядов шины — ее ширины. Если вы удвоите ширину шины с сохранением частоты, за один такт можно будет передавать в два раза больше данных без увеличения скорости. Например, 64-битная шина может передать пакет из четырех групп по 8 байтов за четыре такта, в то время как 128-битная шина — всего за два.

При удвоении частоты шины можно уменьшить суммарную задержку чтения, тогда как если в два раза увеличить ширину шины — задержка не изменится. В системе с более скоростной шиной память может быстрее передать критическое слово процессору. На рис. 5 показано, что быстрая, но узкая шина выдает критическое слово процессору быстрее, чем широкая, но медленная шина.

Для некоторых приложений критическое слово не является таким уж важным (чаще всего для игр, они передают большие потоки данных по шине). Подобные системы больше выигрывают от высокой пропускной способности, чем от высокой скорости получения критического слова. Инженерам же дешевле и проще увеличить ширину шины, чем ее частоту, поэтому сегодня широкие шины памяти становятся все популярнее.

Относительно легкий путь увеличения пиковой пропускной способности шины заключается в пересылке данных по **передним и задним фронтам импульсов одновременно** (DDR — double data rate). Такой принцип реализовать проще, чем

увеличивать частоту шины. Давайте посмотрим на шину DDR.

То за два такта (SDR — за четыре такта). То есть теоретическая пиковая пропускная способность шины DDR в два раза выше ее физической частоты.

Однако переход на DDR-шину дает меньший эффект, чем удвоение физической частоты SDR. Это связано с тем, что задержка чтения у 200 МГц шины SDR меньше, чем у 100 МГц DDR. Удвоение скорости передачи при сохранении физической частоты не влияет на задержку чтения и на время получения критического слова.

При удвоении теоретической пропускной способности шины путем перехода на технологию DDR не меняются задержки чтения памяти. Система DDR передает все четыре части пакета к процессору быстрее, но критичес-



Рис. 7. Сравнение шин DDR и SDRAM на одинаковой физической частоте. Вверху показана система DDR, а внизу — SDR.

кое слово поступает на процессор точно за такое же время, как у SDR. И хотя технология DDR позволяет увеличить пиковую и обеспечиваемую пропускную способность, но, увы, и она не свободна от недостатков.

Memento

Теоретическая пиковая пропускная способность, которую производители железа любят указывать везде, где только можно, на самом деле не соответствует реальным показателям. На практике на производительность любой шины влияет множество факторов, и самый значимый — задержка доступа.

Инженеры придумали множество способов для повышения эффективности работы шин. Один из самых популярных подходов заключается в использовании пакетного режима. В этом случае задержки чтения будут максимальными только для первой порции данных, а все остальные следуют с минимальными задержками.

Другое решение для повышения эффективности работы шины — банальное увеличение ее пропускной способности. Это достигается с помощью повышения частоты шины, увеличения ее ширины, а также перехода на технологию DDR.

Но, как бы хороши ни были эти способы, добиться от шины идеальной пропускной способности практически невозможно. Так что при выборе памяти всегда помните, что важно учитывать не только ее теоретическую пиковую пропускную способность, но также ее задержки и частоту.

ГИГАБАЙТ В КАРМАНЕ

Тестирование портативных жестких дисков

Антон Большаков

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Много лет тому назад, во времена XT-совместимых компьютеров, для обмена информацией люди пользовались 5,25-дюймовыми флоппи-дисками, максимальный объем которых не превышал 360 килобайт. Большого на тот момент и не требовалось: документы спокойно умещались на одной дискете, софт — на другой, а третья была на всякий случай.

Со временем ситуация изменилась: дистрибутивы с программным обеспечением разрослись до нескольких десятков мегабайт, а на смену устаревшим флоппикам пришли современные CD-RW-приводы (DVD-RW еще не слишком распространены). Хотя пишущие CD-приводы и получили довольно широкое распространение, для повседневного использования CD-RW-носители не очень подходят. Скорость записи небольшая, надежность дисков не очень высокая: любая царапина — и все данные могут быть потеряны. К тому же далеко не у каждого есть пишущий привод. Поэтому многие пользователи до сих пор часто используют обычные HDD для записи и переноски данных. Но гораздо удобнее использовать для этих целей переносные жесткие диски. О них и пойдет речь в нашей статье.

Digitalway MPIO HS100

Digitalway MPIO HS100 в корне отличается от своих собратьев. Дело в том, что данный накопитель значительно меньше и, как следствие, легче остальных. В этой модели используется 1-дюймовый микровинчестер от компании **Cornice** — **Cornice Storage Element**. Все внешние 2,5-дюймовые накопители оборудованы стандартным IDE-разъемом и работают с USB через переходник. Инженеры **Cornice** пошли другим путем — создали накопитель, интегрировав USB-контроллер в сам микровинчестер. Таким образом, MPIO HS100 подключается к USB-интерфейсу напрямую, как обычный флэш-накопитель. В комплекте с устройством поставляется USB-удлинитель, потому как подключать его напрямую не всегда удобно, а подчас

О USB и FireWire в подробностях

Спустя некоторое время после появления первой версии USB-шины практически сразу была начата разработка новой, более производительной шины — USB 2.0. В основу новой спецификации легла технология **EHCI**, благодаря которой скорость передачи данных по каналам USB 2.0 возросла с 12 до 480 Мбит/сек. Новая шина получила большую распространенность и за

счет обратной совместимости с USB 1.1. На сегодняшний день скорость передачи данных USB 2.0 позволяет использовать данный интерфейс для подключения внешних HDD, CD- и DVD-приводов.

Интерфейс передачи данных **FireWire** (**IEEE1394**) известен как стандарт де-факто для передачи цифрового видео. По совместительству FireWire использу-

ется для подключения жестких дисков, сканеров, цифровых камер, аудиоустройств и других устройств, требующих большую пропускную способность. FireWire поддерживает скорость передачи данных 400 Мбит/сек (50 Мбайт/сек). Уже сегодня существует **IEEE1394b** — эволюционное развитие FireWire. Скорость передачи данных увеличилась до 800 Мбит/сек на канал.

невозможно. И раз уж заговорили о комплектации, помимо USB-удлинителя и самого винчестера на дне упаковки находится инструкция пользователя, мини-диск с драйверами, шнурок и чехольчик для переноски устройства.

По своим размерам MPIO HS100 компактен и сравним с простой флэшкой (габариты — 84,5x43,6x14,8 мм) при весе всего 56,5 грамм. Ну а раз уж габариты невелики, то и объемов в десятки гигабайт ждать не приходится. Его емкость составляет всего 1,5 Гбайт. Тем не менее этот миниатюрный жест-

кий диск легко потеснит конкурентов, в основу которых положена флэш-память. Максимальный объем современных флэшек не превышает 1 Гбайта, да и цена подобных флэшек гораздо выше, чем у HS100.

Digitalway MPIO HS100 использует 1-дюймовый микровинчестер от компании **Cornice**. Это позволило разработчикам уменьшить размеры устройства. Но ценой этому стал гораздо меньший объем носителя (1,5 Гбайт) и слабые результаты в тестах. Так или иначе, уверен, что эта модель найдет своего покупателя.

LaCie Mobile Drive

Компания **LaCie** известна на рынке носителей информации довольно давно. И вот сегодня у нас есть возможность оценить продукцию этой компании, что называется, в полевых условиях. На роль подопытного кролика был выбран 40-гигабайтный **LaCie Mobile Drive** с интерфейсом передачи данных USB 2.0. Надо заметить, что все участники сегодняшнего тестирования обладают полной поддержкой этого интерфейса, а также обратной совместимостью с более медленным USB 1.1.

Комплект поставки **LaCie Mobile Drive** оказался довольно бедным. В коробке лежали диск с драйверами, соединительный USB-шнур и кабель дополнительного питания для PS/2. К слову, о дополнительном питании и PS/2. В большинстве случаев питания от



Digitalway MPIO HS100 — самый маленький внешний привод.



LaCie Mobile Drive обладает стильным дизайном, но в тестах не блещет.

USB-шины достаточно для жесткого диска, но на старых и некоторых современных системных платах рекомендуется использовать дополнительное питание от PS/2, так как в них USB-шина не может обеспечить необходимый уровень питания.

Заканчивая с LaCie Mobile Drive, отметим, что накопитель выглядит довольно строго, но стильно. В тестах он не блещет, да и комплектация у него откровенно бедная.

Sarotech Cutie DX

Компания **Sarotech** предлагает широкий выбор разнообразных 2,5- и 3,5-дюймовых внешних накопителей. В нашем обзоре участвует внешний винчестер **Sarotech Cutie DX**. В продаже вы можете найти HDD этой серии с разной емкостью и различными вариантами подключения. Есть модификация с **FireWire** (IEEE1394), USB 2.0. Более того, в природе замечен комбинированный вариант **Sarotech Cutie DX** с обоими интерфейсами одновременно. В нашем обзоре участвует модель с USB-портом.

В неброской коробке с жестким диском находится комплект проводов, диск с драйверами, инструкция для пользователя и стильный чехольчик. Кроме того, в комплект поставки входит кабель для получения дополнительного

— алюминиевая поверхность по бокам окаймлена пластиком. Внутри, под слоем пластмассы и алюминия, скрывается 30-гигабайтный жесткий диск, режим работы которого отображают два маленьких индикатора на фронтальной стороне корпуса. В общем и целом, продукт удался на славу. Неоспоримый козырь портативного жесткого диска **Sarotech** — стильный дизайн и богатая комплектация устройства. В тестах **Cutie DX** показал достойные результаты, при этом его цена одна из самых низких среди всех моделей нашего обзора.

Transcend TS30GHDENC

Корпорация **Transcend** давно зарекомендовала себя на рынке оперативной памяти. Между тем не каждому известно, что данный производитель выпускает и портативные винчестеры. Наш выбор пал на 2,5-дюймовый переносной жесткий диск — **Transcend TS30GHDENC**.



Transcend TS30GHDENC — самый громоздкий внешний жесткий диск из всех.

Начиная **Transcend TS30GHDENC** вполне стандартна: 30 Гбайт дискового пространства, поддержка USB 2.0. Но давайте взглянем на комплектацию данного устройства. Внутри разноцветной коробки нас ждет стильное портмоне, с одной стороны которого уместился серебристый винчестер, с другой — инструкция пользователя, мини-диск с драйверами, USB- и PS/2-кабели. Такой подход достаточно практичен. Все, начиная с компакта и заканчивая винчестером, находится

устройство выглядит аккуратно. Внизу корпуса находятся маленькие силиконовые «ножки», благодаря которым основа цепляется практически за любую поверхность. Отличительные черты этого накопителя — необычный дизайн и удобное портмоне в комплекте поставки.

По тестам **TS30GHDENC** идет вровень с **Sarotech Cutie DX**, но серьезно отстал в скорости записи данных в буфер. Компания **Transcend** выпустила достойный продукт и не покупились на комплектацию.

Vosonic X's-Drive II VP2060

Vosonic X's-Drive II VP2060, пожалуй, самый оригинальный из всех портативных жестких дисков. В комплект поставки входит инструкция, диск с ПО, соединительный USB-кабель, адаптер питания, чехол и, собственно, сам накопитель. Облик **VP2060** оказался более чем необычен: на лицевой стороне винчестера размещен монохромный ЖК-дисплей, а сбоку находятся слоты расширения. Внешний жесткий диск от **Vosonic** может считывать информацию с Compact Flash тип I/II, Smart Media, Memory Stick и Memory Stick Pro, Secure Digital, MultiMedia Card, а также IBM MicroDrive! X's-Drive II **VP2060** имеет внутренний аккумулятор, который заряжается от блока питания. Таким образом, устройство может функционировать в автономном режиме. Зачем это надо? Во-первых, автономное питание на руку владельцам КПК и цифровых фотоаппаратов, так как подключить 20 Гбайт — а именно таков объем нашего **Vosonic X's-Drive II VP2060** — без дополнительного питания невозможно. Во-вторых, у нас появляется возможность копировать данные с карт памяти вдали от компьютера. Специально для этого на лицевой стороне устройства есть кнопка «Сору». Нажав ее, мы можем скопировать

все файлы с флешки на диск. При полной зарядке **VP2060** работает около полутора часов. Кстати говоря, все внешние жесткие диски мы тестировали с использованием файловой системы **NTFS**. При работе



Sarotech Cutie DX на 30 Гбайт: пластиковые вставки обеспечивают хороший контакт с поверхностью.

питания с еще одного USB-порта. Его также можно использовать для подключения дополнительных внешних устройств, нетребовательных к электропитанию.

Касательно самого накопителя. Внешне **Sarotech Cutie DX** выполнен очень аккуратно

всегда под рукой.

Корпус **Transcend TS30GHDENC** выполнен целиком из пластмассы и имеет размеры 145x80x17 мм. Но, несмотря на внушительные размеры,



Vosonic X's-Drive II VP2060: можно мгновенно копировать данные с флешек на диск



	DIGITALWAY MPIO HS100	LACIE MOBILE DRIVE	SAROTECH CUTIE DX	TRANSCEND TS30GHDENC	VOSONIC X'S-DRIVE II VP2060	ZIV2
Цена	\$174	\$195	\$183	\$187	\$220	\$214
Тип поставки	Retail	Retail	Retail	Retail	Retail	Retail
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ						
Объем, Гбайт	1,5	40	30	30	20	30
Интерфейс подключения	USB 2.0/1.1	USB 2.0/1.1	USB 2.0/1.1	USB 2.0/1.1	USB 2.0/1.1	USB 2.0/1.1
Размеры, мм	84,5x43,6x14,8	135,9x76x15	126,8x75x17	145x80x17	130x75x25	125x72x11
Вес, г	56,5	180	180	135	300	130
Комплект поставки	USB-удлинитель, mini-CD с драйверами, шнурок, мягкий чехол	USB-кабель, кабель дополнительного питания от PS/2, mini-CD с драйверами, инструкция пользователя	USB-кабель, USB-удлинитель, кабель для получения дополнительного питания с еще одного USB-порта, mini-CD с драйверами, чехол	USB-кабель, кабель дополнительного питания от PS/2, mini-CD с драйверами, инструкция пользователя, чехол-портмоне	USB-кабель, адаптер питания для подзарядки аккумулятора, mini-CD с драйверами, инструкция пользователя, чехол	USB-кабель, USB-удлинитель, кабель дополнительного питания от PS/2, mini-CD с драйверами, инструкция пользователя
РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ						
Чтение из буфера	2,9	13	31	31	4	28
Последовательное считывание, Мб/сек	5	12	25	25	5	25
Случайное считывание, Мб/сек	4	10	17	18	4	17
Запись в буфер	2,9	13	25	14	5	24
Последовательная запись, Мб/сек	5	13	24	24	5	25
Случайная запись, Мб/сек	4	13	16	17	5	26
Среднее время доступа к диску, мс	35	13	18	16	14	17

с Vsonic X's-Drive II VP2060 выяснилось, что устройство рассчитано на работу с **FAT 12/16/32**. Хотя принудительно этот жесткий диск можно отформатировать в NTFS с помощью **Partition Magic** или его аналога. Однако в этом случае устройство будет работать некорректно. Так или иначе, мы тестировали Vsonic с использованием файловой системы FAT 32.

Подводя итог, обратим внимание на высокую функциональность и оригинальность данного устройства. Vsonic X's-Drive II VP2060 станет бесценной находкой для владельца современного КПК или цифрового фотоаппарата.

ZIV2

Последним в списке претендентов на звание лучшей покупки стоит небезызвестный **ZIV** под номером 2. В свое время первый **ZIV** был очень популярен. Причиной тому стали стильный дизайн и необычайная компактность устройства. **ZIV2** унаследовал все преимущества предка: миниатюрный алюминиевый корпус, цепочку, желтый индикатор и оригинальный переключатель питания накопителя рядом с USB-разъемом. Зато новый **ZIV** поддерживает куда более быстрый интерфейс — **USB 2.0**.

Особого внимания заслуживает комплектация **ZIV2**. Помимо стандартных кабелей и самого накопителя, в коробке лежит комплект с дистрибутивом антивируса Касперского. Плюс ко всему в упаковке был замечен разноцветный вкладыш на **10%** скидку при по-



ZIV2: не только стильный и тонкий, но и самый быстрый внешний жесткий диск в нашем обзоре.

купке лицензии этого антивируса. К нам в тестовую лабораторию попал **30-гигабайтный** вариант винчестера синего цвета.

ZIV2 оказался одним из самых дорогих устройств в нашем тестировании, однако он заслуженно обрабатывает вложенные в него деньги (\$214). Этот портативный винчестер практически во всех тестах показал лучшие результаты, а где это ему не удалось, он дышал в спину своим конкурентам.

Результаты тестирования

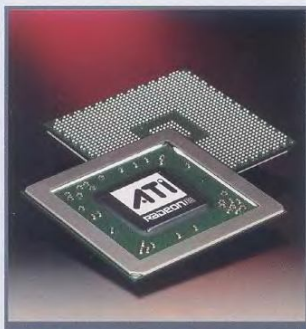
Оценка быстродействия участников сегодняшнего обзора проводилась с помощью тестового пакета **SIsoft Sandra 2004**. Накопители прошли серию тестов, результаты которых можно увидеть в сводной таблице. Луч-

шие показатели были у **ZIV2**. Не менее достойно выглядят **Sarotech Cutie DX** и **Transcend TS30GHDENC**. При этом их цена ниже, чем у **ZIV2**, при одинаковом объеме жесткого диска. А вот емкий **LaCie Mobile Drive** оказался аутсайдером в своем классе.

Что касается **Digitalway MPIO HS100** и **Vsonic X's-Drive II VP2060**, эти два устройства совсем другого типа. **MPIO HS100** — самый маленький из всех представленных моделей. Он является скорее конкурентом флэш-носителей. **X's-Drive II VP2060** и вовсе экзотичный продукт. **VP2060** будет интересен в первую очередь владельцам КПК и цифровых фотоаппаратов, которые постоянно пользуются различными флэшками в дороге. Напомним, что **Vsonic** позволяет переносить все данные с флэшки на жесткий диск.

Выражаем благодарность интернет-магазину **"Слейм" (www.computer-online.ru)** за предоставление тестового стенда. За предоставленное оборудование благодарим компании:

"НИКС Компьютерный Супермаркет" (www.nix.ru, тел. (095) 974-3333) — **Digitalway MPIO HS100, Sarotech Cutie DX, Transcend TS30GHDENC и Ziv2;**
Ultra Computers (www.ultracomp.ru) — **LaCie Mobile Drive;**
PatriArch Approved Memory (www.memory.ru) — **Vsonic X's-Drive II VP2060.**



Графический процессор R420 от канадской компании ATI Technologies.

же система охлаждения, что и для Radeon 9800XT. Напомним, что она занимает только один соседний слот.

Рядом с разъемом питания на плате находится видеовход, который можно вынести на переднюю панель системного блока, разъем видеовхода (3,5- или 5,25-дюймовый отсек). Как вы уже догадались, функция захвата и вывода видео (VIVO) теперь стандартная. За нее отвечает чип ATI **Rage Theater**.

Новых функций у X800 не так много. ATI решила пойти по пути дальнейшего улучшения проверенной архитектуры **R3xx**. Рецепт успеха прост: больше вершинных и пиксельных блоков плюс некоторые оптимизации в ядре. У R420 есть две по-настоящему новые функции: **3Dc** и **временное сглаживание (Temporal FSA)**. О них мы поговорим позже.

Radeon X800 Pro появится в продаже в мае-июне, чуть позже ATI выпустит старшую модель — **X800 XT Platinum Edition**. В версии Pro используется тот же графический чип, что и в XT PE. Но у нее отключены 4 конвейера.

ATI High Definition Gaming — Hi-Fi в мире игр

В мире телевидения сегодня наблюдается переход в сторону **HDTV (High Definition Television)** — телевидения высокого разрешения. ATI решила использовать термин **HD** в



Скриншоты из новой технологической демонстрации ATI X800 под названием DoubleCross. Поприветствуйте Руби!

Что такое карты нормалей и 3Dc?

Современные видеокарты уже давно используют технологии сжатия текстур и других данных. Иногда эти технологии реализованы внутри чипа, в других случаях — программно.

К примеру, сжатие текстур (**S3TC, DXTC**) используется уже достаточно давно и позволяет уменьшить размер текстур с высоким разрешением. При этом текстуры хранятся в сжатом формате.

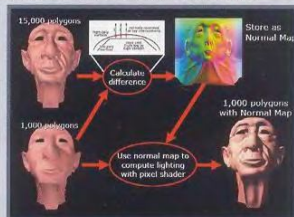
Многие современные игры, например *Far Cry*, используют улучшенный метод отображения неровностей под названием **"карты нормалей" (Normal Mapping)**. Они представляют собой специальные текстуры, содержащие информацию о деталях объекта. Использование карт нормалей, как и карт неровностей, позволяет увеличить детализацию объекта, не прибегая к увеличению количества полигонов в моделях. В X800 компания решила использовать новую технологию аппаратного сжатия текстур карт нормалей — **3Dc**.



Технология 3Dc в действии. Разница очевидна

Суть технологии карт нормалей заключается в том, что сначала разработчики игры необходимо создать очень детализованную модель персонажа с использованием большого числа полигонов. Затем создается реальный игровой персонаж с помощью упрощенной модели с меньшим количеством полигонов. После этого просчитываются различия между двумя моделями, которые записываются в виде своеобразной текстуры (карты нормалей). В них содержатся детали,

потерянные при переходе от одной модели к другой. Карта нормалей затем может быть применена к упрощенной модели, заставляя ее выглядеть точно так же, как и модель с большим количеством полигонов. Стопроцентного сходства с оригиналом добиться невозможно, поскольку карта нормалей не содержит геометрической информации.



В левой верхней части изображена модель головы, состоящая из 15000 полигонов. В левой нижней части построена упрощенная модель (всего 1000 полигонов). Между двумя моделями просчитывается разница и записывается отдельно в качестве карты нормалей (справа вверху). В игре или программе графический процессор берет за основу простую модель и накладывает на нее карту нормалей с использованием пиксельных программ для эффектов освещения. В итоге мы получили качественную модель головы, используя всего 1000 полигонов!

Однако с использованием карт нормалей связано несколько недостатков. Во-первых, увеличивается нагрузка на графический процессор, поскольку карты нормалей, по сути, являются еще одной текстурой, накладываемой на полигоны. Во-вторых, требуется больше данных. Чем больше деталей желает использовать разработчик, тем выше будет разрешение используемой карты нормалей — и тем больше потребуются пропускной способности памяти. Хотя карта нормалей может сжиматься с помощью алгоритма DXTC, обычно при этом возникают заметные дефекты изображения. Подобно тому, как S3 разработала собственную технологию S3TC, когда появились проблемы с большими текстурами, ATI предложила новую технологию сжатия 3Dc, специально предназначенную для карт нормалей. По данным ATI, новый метод способен уменьшать размер карт нормалей в четыре раза без заметного влияния на качество.

своих обновленных технологиях: **SmartShader HD**, **Smoothvision HD** и **Hyper Z HD**.

По сути, ядро R420 является развитием удачного и мощного DX9-чипа R300 (**Radeon 9700 Pro**). Подобно предшественникам, X800 поддерживает **DirectX 9.0** и **пиксельные вершинные программы** версии 2.0. В то время как nVidia добавила в GeForce 6800 Ultra поддержку пиксельных и вершинных шейдеров 3.0. Кроме того, точность вычислений с плавающей запятой у R420 ограничена 24 битами (напомним, что блоки пиксельных программ у NV40 теперь могут быстро рабо-

таты с 32-битными числами). X800 Pro/XT PE использует 256-битную шину, разделенную на четыре канала по 64 бита. ATI увеличила число вершинных блоков с четырех (в Radeon 9800XT) до шести (в X800). Получается, что X800 технологически отстает от GeForce 6800, однако сегодня вряд ли возможно достоверно заявлять о слабости ATI, пока не появятся DirectX 9.0c и игры с использованием программ-шейдеров 3.0.

3Dc — новая технология для сжатия карт нормалей

В новом R420 инженеры ATI использовали новую технологию — 3Dc (более подробно о картах нормалей смотрите в разделе "Карты нормалей и 3Dc"). Она позволяет уменьшать размер файла карты нормалей, экономя память. Теперь у разработчиков есть два пути: они могут повысить производительность игр, введя поддержку сжатия этих карт, или увеличить детализацию игрового мира, используя более сложные и детализованные карты с применением компрессии. Добавление поддержки новой технологии в игры не должно составить большого труда разработчикам.

3Dc аппаратно поддерживается всеми картами на ядре R420. Но о поддержке этой функции в старых чипах придется забыть. Есть большая вероятность, что в новой версии DirectX появится поддержка 3Dc. В любом случае, компания продвигает новую технологию как открытый стандарт, и в скором времени мы увидим несколько игр с поддержкой 3Dc (DOOM III, Half-Life 2 и Serious Sam 2).

Smoothvision HD — новое полноэкранное сглаживание

Видеокарты от ATI всегда славились качественной реализацией **полноэкранного сглаживания (FSAA — Full Screen Anti-Aliasing)**. Графические чипы компании способны поддерживать уровень сэмплирования вплоть до 6х в комбинации с гамма-коррекцией цвета по краям объектов. Это дает великолепное качество картинки.

С выпуском линейки X800 компания реализовала новую технологию сглаживания, которая названа "временным сглаживанием" (или "темпоральным" — **Temporal AA**).

Глаз человека воспринимает последовательность кадров на экране как постоянно движущуюся картинку, так как глаз не может заметить смену кадров, происходящую за миллисекунды.

При прорисовке кадра TAA меняет расположение субпикселей — оно изменяется с учетом инерционности нашего глаза. Это позволяет получить изображение более высокого качества, чем при использовании обычного FSAA.

Но у временного сглаживания есть определенные ограничения. Начнем с того, что при его использовании **вертикальная синх-**

Энергопотребление

В статье про NV40 мы говорили о большой прожорливости GeForce 6800 Ultra. В этой статье мы провели тестирование, в котором выяснили, как много энергии потребляют современные видеокарты. Поскольку отдельно для карт это сделать нельзя, в нашей таблице приведены значения энергопотребления всего компьютера. Мы использовали одинаковую конфигурацию системы для всех карт.

Приведенные значения показывают максимальное энергопотребление во время прохождения тестов в 3DMark03. Пиковое энергопотребление у X800 XT PE оказывается чуть выше, чем у Radeon 9800XT. А X800 Pro требует и того меньше. Титул са-

Результаты измерений

Radeon 9600 XT	203
Radeon 9800 XT	261
Radeon X800 Pro	242
Radeon X800 XT	263
GeForce 4 Ti 4800	230
GeForce FX 5700U GDDR3	221
GeForce FX 5950 Ultra	264
GeForce 6800 Ultra	288

мой "прожорливой" карты достался GeForce 6800 Ultra.

ронизация (V-Sync) должна быть включена. Минимальная скорость обновления кадров должна составлять 58 fps. Если частота кад-

Идея новой функции очевидна. 2xTAA (временное сглаживание) обеспечивает тот же уровень качества, что и 4xFSAA. Но самое главное то, что при этом затрачивается немного ресурсов видеокарты (не более, чем для 2xAA). Временное сглаживание уже реализовано в новых драйверах. Возможно, эта функция будет также поддерживаться и в картах поколения 9x00 в будущих версиях драйверов Catalyst (за исключением 9000 и 9200, которые не обладают поддержкой DX9).

Тестовая конфигурация

Не будем дальше углубляться в теорию, а перейдем к тестированию самих видеокарт. Для проведения тестов мы использовали драйвер Catalyst 4.4 для карт от ATI, а для продукции nVidia — драйвер ForceWare 60.72.

Результаты тестирования

Видеокарты мы тестировали в самых разных играх и тестовых приложениях, включая AquaMark3, Call of Duty, Colin McRae Rally 04, Far Cry, Unreal Tournament 2004, X2: The Threat. Все тесты мы провели как в обычном режиме, так и в "тяжелом" — с включением анизотропной фильтрации и



ров упадет ниже этого ограничения, то временное сглаживание автоматически

Видеокарта X800 XT PE в исполнении от самой ATI.

сменится на обычное, до тех пор пока fps вновь не вырастут. Все дело в том, что при меньшей частоте обновления различия между кадрами станут заметны глазу. Это приведет к ухудшению качества картинки.

Тестовая система

Процессор	Intel Pentium 4 3,2 ГГц
Частота FSB	200 МГц (800 МГц QDR)
Материнская плата	Gigabyte GA-8IG 1000 PRO (i865)
Память	2x Kingston PC3500, 1024 Мбайт
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 120 Гбайт S-ATA (8 Мбайт)
DVD	Hitachi GD-7000
LAN	Netgear FA-312
Блок питания	Antec True Control 550 Вт

Драйверы и настройки

Графика	ATI Catalyst 4.4nVidia 60.72
Чипсет	Intel Inf. Update
OC	Windows XP Prof. SP1a
DirectX	DirectX 9.0b

Используемые графические карты

ATI	Radeon 9800XT (Sapphire) Radeon X800 Pro (ATI) Radeon X800 XT Platinum Edition (ATI)
nVidia	GeForce FX 5950 Ultra (Nvidia) GeForce 6800 Ultra (Nvidia)

полноэкранного сглаживания (кроме AquaMark3).

В тесте AquaMark3 от **Massive Development** абсолютным победителем стал GeForce 6800 Ultra. Продолжая победный темп, NV40 показал лучшие результаты и в игре Call of Duty. При этом обошел X800 XT PE во всех тестах, даже в "тяжелых" режимах.

В следующем тесте ATI отыгралась сполна. В игре Colin McRae Rally 04 видеокарта X800 XT PE оказалась на голову выше своих соперников, особенно это было заметно в режиме с включенной анизотропной фильтрацией и полноэкранном сглаживанием. Ситуация повторилась и в игре Far Cry — победа осталась вновь за флагманом от ATI. Следующей игрой, в которой мы тестировали виде-

окарты, был Unreal Tournament 2004. В обычном режиме все три карты показали примерно равные результаты. Включение **ANISO** и **FSAA** полностью изменило картину: X800 Pro и X800 XT PE просто ушли в отрыв! При этом даже Pro-версия умудрилась обогнать GeForce 6800 Ultra. В последнем тесте — X2: The Threat — результаты тестов у NV40 и X800 XT PE оказались примерно равны.

Заключение

Мы не успели еще толком оправиться после впечатляющих результатов, показанных nVidia GeForce 6800 Ultra, как теперь нас удивила ATI. Radeon X800 XT



Такой видит свою технологию разработчики R420.

Platinum Edition показал очень высокую производительность, даже X800 Pro с 12 конвейерами в некоторых тестах обошел GeForce 6800 Ultra.

Канадцы из ATI поработали на славу. Энергопотребление у карт серии X800 оказалось почти на том же уровне, что и у предшественника в лице 9800XT. Именно поэтому новым картам от ATI требуется всего один разъем питания, в отличие от GeForce 6800 Ultra, которому нужно два. Ядро R420 оказалось и менее горячим. Для его охлаждения используется стандартный кулер, который занимает только один соседний слот (у GeForce 6800 Ultra — два). У ядра R420 оказалось много нововведений, среди которых — чип ATI Rage Theater с поддержкой VIVO, инновационная технология 3Dc, которая способна улучшить качество графики в играх, а также оригинальная технология временного полноэкранного сглаживания (Temporal FSAA).

Каким бы удачным ни было ядро R420, и у него есть свои недостатки. Карты серии X800 по-прежнему ограничены 24-битной точностью вычислений с плавающей запятой и поддержкой версии программ-шейдеров 2.0. В то время как GeForce 6800 Ultra использует 32-битную точность вычислений без потери скорости и поддержку шейдеров версии 3.0.

X800 XT Platinum Edition и GeForce 6800 Ultra показывают невероятную производительность. Но X800 XT PE выглядит предпочтительнее. Эта видеокарта от ATI показала очень высокую производительность именно в высокотехнологичных современных играх, таких как Unreal Tournament 2004, Far Cry и Colin McRae Rally 04.

Новый виток противостояния двух компаний только начался, и еще рано подводить окончательные итоги. В ближайшее время появятся бюджетные варианты видеокарт от двух компаний, а также карты с поддержкой **PCI Express**. Так что к теме противостояния канадской компании ATI и американской nVidia мы обязательно вернемся, и не один раз.

Результаты тестов

	Radeon 9800XT	Radeon X800 Pro	Radeon X800 XT PE	GeForce FX 5950 Ultra	GeForce 6800 Ultra
AquaMark — Normal Quality					
Score	46569	54080	58006	44851	61873
Call of Duty — Normal Quality					
1024x768	146,5	218,5	253,4	141,0	256,4
1280x1024	101,2	156,0	195,8	97,4	219,5
1600x1200	70,7	113,5	145,5	69,6	175,2
Call of Duty — 4xFSAA, 8x Aniso					
1024x768	70,1	110,2	146,9	63,1	157,4
1280x1024	47,6	75,7	100,4	42,8	110,8
1600x1200	33,1	53,7	71,3	30,5	82,1
Colin McRae Rally 04 — Normal Quality					
1024x768	130,5	172,5	174,8	91,2	166,0
1280x1024	95,8	133,8	172,8	68,5	163,2
1600x1200	67,6	95,1	141,4	49,5	132,1
Colin McRae Rally 04 — 4xFSAA, 8x Aniso					
1024x768	70,5	107,6	142,2	52,3	118,0
1280x1024	53,3	81,1	105,7	40,6	92,5
1600x1200	39,1	59,9	76,7	30,5	70,2
FarCry Outdoor 1024x768					
Normal Quality	55,0	75,3	81,2	48,6	66,8
FSAA High, Aniso 4	30,3	49,0	68,8	30,7	50,5
FarCry Indoor 1024x768					
Normal Quality	45,1	69,6	90,8	28,5	74,7
FSAA High, Aniso 4	25,9	41,5	59,6	20,9	53,1
Unreal Tournament 2004 — Normal Quality					
1024x768	106,9	104,6	105,3	104,1	103,7
1280x1024	94,4	105,0	104,9	95,7	103,6
1600x1200	69,1	97,1	104,5	72,8	102,9
Unreal Tournament 2004 — 4xFSAA, 8x Aniso					
1024x768	75,1	104,6	105,0	80,5	102,7
1280x1024	52,5	92,2	101,9	54,7	84,9
1600x1200	38,2	68,5	82,3	39,1	64,1
X2 — The Threat — Normal Quality					
1024x768	67,9	80,0	83,4	74,3	84,6
1280x1024	54,7	68,5	76,7	61,1	75,3
1600x1200	44,2	58,9	68,4	50,5	67,1
X2 — The Threat — 4xFSAA, 8x Aniso					
1024x768	48,9	62,4	69,7	53,9	73,2
1280x1024	36,1	51,1	58,9	40,1	61,1
1600x1200	28,4	42,6	49,8	30,6	51,8



РУЛЬ

для ГОНЩИКА

НАСТОЯЩЕГО

Обзор четырех современных рулей

Александр Горин

Каждый любитель автосимуляторов рано или поздно понимает, что играть на клавиатуре — дело неблагодарное. Настоящему фанату гонок для полного погружения в игру нужен хороший руль и педали. А для лучшего удовольствия и максимального реализма руль должен поддерживать технологию **Force Feedback (FFB)** — тогда он будет вырывать-ся из рук на кочках трассы, трястись на высоких скоростях, сопротивляться при входе в повороты и всячески документировать вам так, как это делает настоящая машина. Стоит сразу сказать, что эффекты отдачи у рулей в большей степени зависят от конкретной игры. Сила сопротивления уже полностью зависит от модели руля. В нашей статье мы разберем разные модели автобаранок.

Каждый из участников теста обладает своими преимуществами и недостатками. Итак, встречаем: комплект от **ACT-LABS** — руль **Force RS**, педали **Clutch Performance Pedal System** и коробка передач **GPL USB Shifter**; **Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback**; **Thrustmaster NASCAR Pro Force Feedback 2**. Хотя рулевая система от ACT-LABS уже довольно старая, она по сей день остается одной из лучших! Кроме того, интересно было ее протестировать в новых играх. Еще одним участником нашего тестирования стал **Genius Speed Wheel 3 Vibration**.

Ну а теперь приготовьтесь к захватывающей гонке без пит-стопов.

ACT-LABS Force RS, Clutch Performance Pedal System и GPL USB Shifter

Руль Force RS от ACT-LABS с поддержкой Force Feedback поставляется в комплекте с простеньким двухпедальным блоком. Отдельно к нему можно купить семиступенча-

В каких играх мы тестировали рули?

Тестирование рулей проводилось в различных гоночных играх:

- симулятор "Формулы 1" — **F1 Challenge 99-02**,
- раллийный симулятор — **Colin McRae Rally 04**,

- кузовной симулятор — **Life For Speed** (только для **ACT-LABS**)
- аркадный симулятор — **NFS Porsche Unleashed**.

тую механическую коробку передач и трехпедальный блок.

Начнем обзор с самого руля. Он достаточно тяжелый, рулевое колесо большое и обтянуто натуральной кожей. При подключении к сети через адаптер руль сам поворачивается в нейтральное положение. На торпеде есть

четыре зеленых лампочки и одна красная, а также три кнопки — одна слева и две справа. Под рулем находятся два рычага для переключения передач, ну а сам руль усеян кнопками. В центре, на месте клаксона, расположен четырехпозиционный джойстик. На двух верхних

спицах руля находятся по три кнопки, и еще одна на нижней спице. Крепление к столу осуществляется с помощью двух струбцин, встроенных в торпеду руля. Именно к этим струбцинам у нас возникли некоторые претензии. На первый взгляд, они очень удобны и надежны, но при частом откручивании и прикручивании выявилась одна досадная мелочь. Внутри винт крепится к барашку при помощи обычной гайки. После нескольких прикручиваний-откручиваний гайка открутилась, и надежность крепления заметно ослабла. Вылетевший шпиг мог порвать резиновую прокладку между торпедой и столом. Нам пришлось разобрать руль и произвести небольшую починку. Внутри мы увидели большой мотор, который отвечает за обратную от-



Стандартные педали явно не удалься.

дачу. Он соединен с осью баранки при помощи ремня. Такая конструкция позволяет исключить ступенчатое дерганье и люфты механизма отдачи. Все оси заключены в огромные массивные крепления и создают впечатление надежной системы. Так или иначе, все манипуляции прошли без эксцессов.

В комплекте с рулем также поставляются и педали. Обычные двойные педали. Выглядят они неказисто и ничего общего с реальными педалями не имеют. Они разве что напоминают педальный узел троллейбуса, ибо более похожи на две большие кнопки. Хотя у них есть один плюс: педали установлены на большую, массивную пластиковую платформу, и сдвинуть их с места ногами сложно даже при резком торможении.

ПЕДАЛИ CLUTCH PERFORMANCE PEDAL SYSTEM

Педальный узел Clutch Performance Pedal System разборный и состоит из трех частей: педаль газа и тормоза, педаль сцепления, блок расширения, который можно наполнить бетоном для большего веса (именно так советуют на сайте производителя). Сам педальный блок весит 2,5 кг, если заполнить резер-



Дизайн руля Force RS довольно необычен, но держать его кожаную баранку в руках очень удобно.

вуар блока расширения, можно будет увеличить массу всей системы до 4 кг. Размах самой платформы под педалями оказался большим, а ее резиновые ножки надежно цепляются за пол. Сдвинуть pedalный блок почти невозможно.

Накладки педалей сделаны из металла и оформлены в агрессивном спортивном стиле. Сами педали установлены под удобным углом, нажимать их всегда удобно. Газ и сцепление легкие, а тормоз ватный и тяжелый — все как в жизни. Нажать педаль тормоза до



Другое дело Clutch Performance Pedal System. Вот эти педали как настоящие!

полной педали достаточно сложно, в педали используется механизм с прогрессивным сопротивлением: чем сильнее давишь на педаль, тем жестче она становится. В комплект педалей добавлена распре-

КОРОБКА ПЕРЕДАЧ GPL USB SHIFTER

Для полного счастья ACT-LABS выпускает и коробку передач GPL USB Shifter. Изначально на коробку установлена накладка для семиступенчатой коробки передач. Поскольку



Хотите отличную коробку передач для симуляторов? Выберите эту!

GPL USB Shifter можно крепить как с правой, так и с левой стороны. Рычаг коробки передач удобно лежит в руке. Переключение передач идет очень четко. Сам рычаг вы можете заменить на любой другой — даже настоящий. В комплект поставки, кроме двух накладок, идет диск с программным обеспечением

и демкой Rally Championship, а также распределительная коробка. То есть, если вы купите весь комплект, у вас будет сразу несколько распределительных коробок...

ПОДКЛЮЧЕНИЕ И УСТАНОВКА

Весь комплект занимает два USB-порта и одну розетку. Однако рулевая колонка оснащена и COM-портом, который можно использовать вместо USB. Мы же выбрали первый вариант. После установки всех драйверов в папке "Игровые устройства" появились два

новых пункта — RS Shifter и RS Wheel. А в пусковом меню разместилась программа Shifter Launch.

Она предназначена для обеспечения совместности всех функций комплекта с играми, не поддерживающими сцепление и ручную коробку передач. Такой подход сильно расширил список совместимых игр, в которых можно насладиться всеми

преимуществами ACT-LABS. Также с помощью этой программы можно переназначить передачи на коробке. Есть возможность сделать коробку двух- или трехступенчатой (пригодится для езды на старинных автомобилях в Mafia или NFS: Porsche Unleashed). Стоит добавить, что абсолютная совместимость возможна только в играх, специально поддерживающих этот комплект. Например, такой игрой является Live For Speed. Игры с полной поддержкой сцепления и механической коробки передач не требуют запуска программы Shifter Launch, все настройки выполняются непосредственно в опциях игры.

Нужно помнить, что настройку сцепления надо инвертировать, так как сцепление без нажатия на педаль должно быть включено. Все игры с неполной поддержкой работают через Shifter Launch. Программа сама блокирует включение передачи без нажатия сцепления. Количество передач на машине, на которой вы едете, должно соответствовать выставленному режиму в Shifter Launch. Иначе при включении задней передачи произойдет раскалибровка коробки, и когда вы попытаетесь включить первую передачу, включится вторая или третья.

ТЕСТИРОВАНИЕ В ИГРАХ

Мы начали тестирование с популярной игры F1 Challenge 99-02 от Electronic Arts. Игра полностью поддерживает все функции ACT-LABS. Но для того, чтобы все заработало, пришлось выполнить небольшую модифи-

кацию в одном файле. После создания своего персонажа надо выйти из игры. Далее в директории игры зайти в поддиректорию SAVE и открыть файл "имя".plr с помощью "Блокнота". В этом файле нужно изменить один параметр — Gear Select Button Hold—"0" на "1". После этих нехитрых манипуляций в настройках игры появится возможность настраивать коробку передач и назначать на ней передачи. Управлять болидом "Формулы 1" в ручном режиме весьма тяжело, особенно если установить реалистичность на максимум. Благо в настройках игры можно включить различные послабления и постепенно освоиться с игрой.

В игре Colin McRae Rally 04 приходится много работать рулем (а куда деваться, это все-таки раллийный симулятор). Машина постоянно скользит по дороге и пробуксовывает. В данном случае отдача не должна мешать быстро крутить руль, поэтому силу FFB имеет смысл ослабить, особенно учитывая силу отдачи у Force RS. Играть с таким рулем в эту игру было одно удовольствие.

Переходим к аркадным гонкам — NFS: Porsche Unleashed (мы решили тестировать рули именно в этой игре, так как она до сих пор остается одной из самых лучших в серии). Здесь уже пришлось использовать Shifter Launch для того, чтобы задействовать дополнительные функции руля. Программа перехватывает сигнал на сцепление и на коробку передач. В итоге руль ведет себя довольно необычно, но слишком реалистично. Хотя с точки зрения ощущений и увлекательности это плюс. Во время игры, когда машина выплетала на брусчатку на скорости 170 км/ч, со стола от траектории попадали все книжки и карандаши! При ударе о препятствие или бордюр руль буквально вырывало из рук.

Завершая наш обзор этого руля — тестирование в игре Live For Speed. Оговоримся сразу, что мы тестировали только с этим рулем, так как она полностью поддерживает все функции набора (включая сцепление). Сама игра представляет собой качественный кузовной симулятор. На первом месте у этой игры физика. А вот графика, по сегодняшним меркам, смотрится довольно слабо. Но нас интересует степень реализма, которую комплект от ACT-LABS может нам продемонстрировать. В игре двигатель резко отзывается на нажатие педали газа. Нажимаем педаль сцепления, рука ложится на рычаг коробки передач, и мягко включаем первую передачу. Увеличиваем обороты двигателя до средних, ждем зеленого цвета и быстро отпускаем сцепление. Машина набирает скорость, быстро переключаемся на вторую. Раскручиваем двигатель до пяти-шести тысяч оборотов и переходим на третью, потом на четвертую передачу. Вперед поворот — и, не отпуская сцепления, слегка нажимаем на педаль тормоза, он работает плавно и аккуратно. Управление машиной в этой игре — процесс захватывающий и сложный. Держать в голове все параметры и при этом четко вписываться в повороты весьма непросто. Вот нас и вынесло на обочину. Выкрутив руль до упора, жмем на газ, отпускаем руль и сцепление, пытаемся уличить игру в нереалистичности. Не удалось. Руль послушно выкрутился в среднее положение так же, как это происходит в ре-

Genius Speed Wheel 3 Vibration



Удобный руль и удачное расположение кнопок — что еще нужно?

Genius Speed Wheel 3 Vibration — самый простой представитель рулевого братства в нашем обзоре. Мы его даже вынесли отдельно, так как руль не поддерживает Force FeedBack, но использует технологию вибрации.

Руль выполнен полностью из пластика и обладает довольно специфичной формой — двухспицевой. На практике такой дизайн оказался удобным, и все 8 кнопок, размещенных на руле, размещены очень удачно. А вот подрулевые клавиши выполнены при-



Качество педалей оказалось на высоте.

альной жизни. Подводя итоги, скажем, что в этой игре поддержка набора находится на высоте.

Подводя итоги по данному набору, порекомендуем чаще заходить на сайт компании (www.act-labs.ru), где можно скачать патчи для разных игр и прочитать рекомендации по их настройке. И еще одно: несмотря на все свои плюсы, комплект стоит слишком дорого. Стоимость самого руля — более \$200, коробка передач обойдется в \$120, а педали — еще \$100...

Thrustmaster Enzo Ferrari Force FeedBack

Как следует из названия, руль является точной копией баранки, которая установлена в самой быстрой машине от итальянской конюшни — Ferrari Enzo. На месте классона эффектно красуется эмблема компании. Руль и торпеда очень компактные. Торпеда полностью выполнена из пластика. Руль частично сделан из пластика, а его боковины резиновые. Это сделано для того, чтобы руль надежно держался в руках и не скользил. Крепление к столу осуществляется с помощью вращающейся струбцины. Такой метод крепления позволяет быстро устанавливать и снимать руль со стола. Enzo Ferrari FFB обладает низкой посадкой, баранка практически перпендикулярна полу. На руле размещено восемь кнопок и восьмипозиционная кнопка для обзора. Еще одна кнопка отвечает за включение Force FeedBack. За рулем установлены две клавиши для переключения передач и две клавиши, дублирующие педали.

Педальный узел вызвал множество наре-

каний. Само рулевое колесо подпружинено и всегда само возвращается в нейтральное положение — довольно странное решение. К столу руль крепится присосками и двумя струбцинами. Причем крепление таково, что всегда остается небольшой люфт у торпеды относительно стола.

Пожалуй, основное преимущество комплекта — педали. Платформа достаточно большая, а сами педали удобно нажимать.

Тестирование в играх

Во всех играх руль вел себя одинаково, другого и ждать от него не стоило. Объясняется это тем, что в нем отсутствует технология Force FeedBack. А как же вибрация, спросите вы. Она проявляла себя довольно слабо, на неровностях и при столкновениях руль слегка трясется и не более того.

Данный набор можно было бы посоветовать как экономичное решение, если бы не цена. Speed Wheel 3 Vibration стоит почти 80 долларов. Лучше добавить еще \$15-20 и купить руль с полноценной реализацией Force FeedBack.

Платформа плохо фиксируется на полу, сами педали торчат из площадки слишком высоко. Пользоваться ими не очень удобно.

Само подключение руля и установка драйверов не вызывают никаких сложностей. После их установки руль калибруется сам. Правда, есть один нюанс с драйверами: если у вас до этого был руль от другой фирмы и вы не удалили драйвера к нему, в играх не будет работать Force FeedBack (может и еще что-то не работать). Рецепт прост: удалите драйвера к старому рулю, и все заработает. Это правило относится ко всей продукции Thrustmaster.



Точная копия руля уже ставшего легендой Ferrari Enzo.

ТЕСТИРОВАНИЕ В ИГРАХ

Как обычно, начнем с F1 Challenge 99-02. Реализация FFB в F1 Challenge 99-02 выполнена на высоком уровне. Руль вел себя адекватно, но сила отдачи была относительно слабая. Просто в Enzo Ferrari установлен до-



Педали поставлены слишком высоко.

вольно слабый мотор. Это цена за его компактность.

В Colin McRae Rally 04 руль показал себя достойно, FFB работал как надо, но сила отдачи была не очень сильная. Хотя в подобном симуляторе это скорее преимущество, но, с другой стороны, силу Force FeedBack можно самому изменить в настройках игры.

Далее у нас по списку — NFS: Porsche Unleashed. В этой игре, как ни в одной другой, данный руль показал себя откровенно слабо. Отдача практически отсутствовала несмотря на то, что в опциях был выставлен максимальный параметр FFB. На трассе она практически не чувствовалась, а на бездорожье ощущается лишь невнятная тряска. Переход с одного покрытия на другое ощущается слабо.

Как уже говорилось ранее, педали не очень удобные, и лучше использовать вместо них подрулевые рычаги газа и тормоза. В итоге мы получили компактный руль, но без изюминки. Если вы заядлый фанат Ferrari и хотите руль с логотипом любимой компании, то лучше присмотреться к F1 Force FeedBack Racing Wheel или Force FeedBack GT Racing Wheel от все той же Thrustmaster.

Thrustmaster NASCAR Pro Force FeedBack 2

Thrustmaster NASCAR Pro Force FeedBack 2 появился в продаже совсем недавно. Его рулевая торпеда темно-синего цвета выглядит довольно массивно, но эргономично. Сзади у нее находятся разъем для питания, для подключения педалей, выключатель Force FeedBack и встроенный USB-шнур. Рулевое колесо полностью покрыто мягкой, приятной на ощупь резиной. Это удобно еще и тем, что руки не будут проскальзывать. Руль очень удобно держать в руках. Подрулевые рычаги для переключения передач обладают мягким ходом. На баранке установлено два джойстика: один четырехпозиционный, второй восьмипозиционный. Весьма сомнительный ход, потому как в результате на руле, кроме них, остается всего две кнопки традиционного типа.

К столу руль крепится довольно просто и надежно с помощью широкой скобы и корректирующего винта. Для дополнительной устойчивости в нижней части торпеды установлены две резиновые присоски.

Педаль от комплекта выполнены достаточно качественно, угол наклона невысокий, расстояние между ними оптимальное. Вот только площадка не очень велика. Вообще, самое интересное, что этот комплект очень напоминает Force Feedback GT Racing Wheel от той же Thrustmaster. Но вернемся к нашему рулю и перейдем к тестам в играх.

ТЕСТИРОВАНИЕ В ИГРАХ

Как и прежде, наши тесты мы начинаем с игры **F1 Challenge 99-02**. Здесь руль показал себя во всей красе. FFB был настолько силен, что мы уменьшили отдачу в установках игры! Управлять болидом F1 на этом руле — одно удовольствие, разве что педалям не хватало веса и они чуть-чуть ездили по полу. Во время игры особенно запомнился один момент: наша машина задела передним колесом заднее колесо соперника. Руль вначале слегка повело в сторону, а когда машину соперника развернуло, руль резко вывернуло в обратную сторону, следуя за колесом. В итоге гравий встретил нас с распростертыми объятиями.

А сейчас перейдем к узким трассам и жестким гравийным покрытиям в игре **Colin McRae Rally 04**. Коллега по цеху во время игры, как истинный штурман, давал ценные указания: "...правый тридцать, скорость пятьдесят". В этой игре руль тоже справился со своей задачей на ура.

В **NFS: Porsche Unleashed** все та же картина — абсолютная идиллия. При езде по шоссе создавалось впечатление, как будто ведешь машину по автобану. Поведение руля очень порадовало: при прохождении длинных плавных поворотов руль заметно тяжелеет, при вылете с трассы его бросало из стороны в сторону.

NASCAR Pro Force Feedback 2 составил достойную конкуренцию рулю от ACT-LABS. Его недостатком можно считать лишь малое количество кнопок и легкие педали. В целом, руль выполнен качественно и надежно, педали оказались удобные. Инженеры из Thrustmaster потрудились на славу, при всем при этом цена оказалась довольно демократичной. NASCAR Pro Force Feedback 2 стоит \$96.

Ручная и автоматическая коробка передач

Ездить при использовании автоматической коробки передач всегда легче, но использование ручной коробки позволяет гораздо более эффективно управлять машиной — оптимально подбирать передачу и вовремя ее переключать.

Автомат безусловно легче — не надо задумываться над тем, когда переключать передачу, насколько понизить при торможении. К тому же каждая машина индивидуальна, и надо будет запоминать, на каких оборотах двигатель набирает максимальную мощность и когда лучше всего переключаться.

Первое время придется частенько смотреть на тахометр, а не на дорогу. Но лучше всего просто прислушиваться к двигателю и по его звуку определять момент, когда надо переключиться на более высокую или низкую передачу.

Это сложно только сначала, но игра стоит свеч. После того как выработается привычка играть с ручной коробкой передач, вы сможете показать высший пилотаж в любом автомобиле и пройти круг с таким временем, которое никогда нельзя будет достичь с автоматом.



Руль выполнен на славу, жаль только мало кнопок.

Финиш!

Бесспорно, игровой комплект от ACT-LABS остается одним из самых лучших, несмотря на свой возраст. Сильные эффекты отдачи, удобный и тяжелый педальный блок и коробка передач позволяют достичь максимальной реалистичности в играх, но вот цена совсем не радует. Общая стоимость трех элементов составит более 400 долларов. Не всякий геймер захочет потратить такую сумму на руль, коробку и педали. К недостаткам стоит отнести слабую поддержку коробки передач и сцепления со стороны разработчиков игр. Shifter Launch лишь

компьютерном столе, а также убежденным фанатам Ferrari. Среди недостатков стоит отметить слабую отдачу и не очень удобные педали. Кроме того, цена этого руля явно завышена.

Другое дело **Thrustmaster NASCAR Pro Force Feedback 2**. При невысокой цене, его удобство и качество исполнения позволит погрузиться в игровой процесс с головой. Единственное, к чему можно придраться, — это педали, они недостаточно тяжелые, к тому же на самом руле мало стандартных кнопок, джойстиком не всегда удобно пользоваться.

Genius Speed Wheel 3 Vibration во всей этой компании выглядит однозначным аутсайдером. Этот набор не оправдывает свою цену. Хотя сам руль обладает очень удобным дизайном и удачным расположением кнопок. Да и педали у него достаточно удобные.

Подводя итоги, дадим несколько советов будущим Шумахерам. Если вам не жалко денег, покупайте руль, педали и коробку передач от ACT-LABS, это — лучший выбор. Хотя коробка не столь уж необходима. А для того, чтобы уложиться в сотню долларов, берите **NASCAR Pro Force Feedback 2**. Он стоит своих денег. Если захочется чего-то большего от набора, можно будет прикупить к нему педали от все той же ACT-LABS.

До встречи на трассе!

Выражаем благодарность интернет-магазину "Слейм" (www.computer-online.ru) за предоставление тестового стенда.

Благодарим следующие компании:

Ultra Computers (www.ultra-comp.ru) — Thrustmaster Enzo

Ferrari, Thrustmaster NASCAR Pro Force Feedback 2, Genius Speed Wheel 3 Vibration; "Игалакс" (www.igalax.ru) — ACT-LABS Force RS, Clutch Performance Pedal System и GPL USB Shifter.



Педали оказались довольно удачными. Хотя до Clutch Performance Pedal System им далеко.

Кроме того, есть универсальная версия педального блока, который совместим с любым другим рулем.

Руль **Thrustmaster Enzo Ferrari** можно рекомендовать тем, у кого мало места на

Название	ACT-LABS Force RS	ACT-LABS Clutch Performance Pedal System	ACT-LABS GPL USB Shifter	Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback	Thrustmaster NASCAR Pro Force Feedback 2	Genius Speed Wheel 3 Vibration
Цена (\$)	227		115	135	95	79
Поддержка Force Feedback	+	-	-	+	+	(только вибрация)

РАДИО В КАЖДЫЙ ДОМ

Обзор двух популярных моделей радиотюнеров

Александр Горин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

С момента изобретения радио гражданином Поповым оно прочно вошло в нашу жизнь. Даже несмотря на появление стереопластинок, кассет, компакт-дисков и mp3-плееров, радио остается очень популярным. Идея радио не утратила своей актуальности. Как бы ни была велика ваша личная mp3-коллекция, она все-таки ограничена. Радио же дает большую свободу выбора и доступ ко всем последним музыкальным хитам.

На сегодняшний день станций в эфире стало очень много. Их настолько много, что даже самый пристрастный слушатель сможет выбрать себе радиостанцию по вкусу. Неразумно отказываться от этого информационно-музыкального разнообразия и пользователям ПК.

Сегодня мы проведем тестирование двух моделей FM-тюнеров: **AVerMedia USB FM Radio MR-800** и **MediaForte Radio X-treme**.

AVerMedia USB FM Radio MR-800

Комплектация AVerMedia USB FM Radio MR-800 довольно скромная. В коробке размером с небольшую книгу лежат приемник, инструкция по установке, аудиокабель со встроенной антенной, диск с программным обеспечением и аудиоадаптер. Внешне и по габаритам приемник выглядит как флэш-накопитель. **USB-порт** скрыт за съемной крышкой.

Вся установка оказалась настолько проста, насколько это вообще возможно. Вначале снимаем колпачок с устройства, затем устанавливаем радиоприемник в USB-разъем. При его подключении к шине загорается красный светодиод. С другой стороны подключаем аудиокабель, совмещенный с антенной. Потом кабель устанавливаем в линейный вход (**Line In**) и затем устанавливаем программное обеспечение.

После инсталляции программного обеспечения запускаем **Quick USB Radio**. Программа сразу же поселается в трее **Windows**. С помощью этого софта можно

быстро запустить программу **USB Radio**, а также **Radio Scheduler** (планировщик-бу-дильник). При первом запуске USB Radio предлагает нам просканировать весь частотный диапазон. Поиск можно произвести вручную или ввести

частоту радиостанции самому. В нашем случае автопоиск обнаружил 24 станции. Каждой радиостанции соответствует свой номер. Путем ввода соответствующего номера с клавиатуры или на интерфейсе программы включается нужная нам станция. Также станциям можно присваивать индивидуальные названия. ПО обладает и другой полезной возможностью — записывать радиопередачи. Причем запись производится либо в формате **wav** (без сжатия), либо в **mp3**. Запись кодируется "на лету", правда, этот процесс отнимает ресурсы вашей системы. Качество звука в первую очередь зависит от качества радиоприема. В целом, все программное обеспечение интуитивно понятно и никаких вопросов при его использовании не возникнет. Разработчики смогли совместить хорошую функциональность в "трех кнопках". А с помощью Radio



Скромный набор AVerMedia USB FM Radio MR-800.

AVERMEDIA MR 800 USB RADIO

КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ

AVerMedia USB Radio
Аудиокабель
Микрофонный/Аудиоадаптер
Инструкция по установке
Диск с ПО

СПЕЦИФИКАЦИЯ УСТРОЙСТВА

Диапазон FM-частот: 87,5-108 МГц
Тип подключения: USB
Габариты: 64,41x167,61 мм

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Процессор: Pentium III 500 МГц и выше
ОЗУ: 128 Мб и выше
Звук: совместимый с SoundBlaster 16
ОС: Windows 98SE/ME/2000/XP
Цена: \$28,62

Scheduler можно настроить включение и выключение радио, запись той или иной радиостанции в заданное время.

Работа с радиоприемником оказалась такой же легкой, как и сама установка. Отметим хорошее качество приема и простоту подключения этого устройства. После проведения тестов стало ясно, что FM-приемник от AVerMedia в первую очередь будет интересен пользователям ноутбуков либо тем, кому нужно радио без наворотов. К системным ресурсам MR-800 неприхотлив, хотя при записи mp3 на лету с большим битрейтом понадобится достаточно мощная система (от 500 МГц). Как уже говорилось ранее, на качество



FM-плеер от AVerMedia. Практичен и удобен — никаких изысков.

радиоприема жалоб у нас не было. Однако нужно понимать, что качество приема напрямую зависит от ландшафта и от расстояния до передатчика.

MediaForte Radio X-treme

Открыв коробку, мы сразу увидели пульт дистанционного управления и радиоприемник с необычным проводом в виде большой "пружины". Также были найдены батарейки для пульта, антенна, аудиокабель, USB-удлинитель, диск с программным обеспечением и инструкция. Более подробно остановимся на антенне. Она обладает необычной T-образной формой. Ее нужно крепить на вертикальную плоскость, например на стену. Подобная конструкция позволяет улучшить качество приема сигнала. На антенне предусмотрены специальные пластмассовые фиксаторы для крепления к поверхности. Пульт дистанционного управления оснащен большим количеством кнопок. Это явно больше, чем нужно для обычного радиоприемника. Конструкция радиомодуля достаточно оригинальна. Его провод можно гнуть как угодно. На верхнюю часть блока вынесен индикатор состояния. Когда радио включено, диод горит зеленым, а когда приемник не работает — красным.

Радиоприемник подключается через USB-порт. В случае необходимости можно воспользоваться

USB-удлинителем. Линейный вход (Line In) соединяется с зеленым разъемом, а черный предназначен для подключения антенны. Весь процесс установки проиллюстрирован в инструкции, а на разъемах имеются соответствующие пиктограммы, так что перепутать провода попросту невозможно. Самое сложное в установке — крепление антенны. Как уже говорилось ранее, она должна устанавливаться на вертикальную поверхность. Конечно, можно просверлить дыры в стене или пытаться забить в нее гвозди, но самым оптимальным вариантом будет закрепить антенну с помощью канцелярских кнопок. Сам радиоприемник **FMU-100** нужно установить так, чтобы он хорошо ловил сигналы с пульта.

Теперь перейдем к программному обеспечению. Установка полностью русифицирована, как, впрочем, и сам софт. Основное окошко программы **Radiator** выглядит просто, но функционально. В нем отображены регулятор громкости, поиск станций, точная настройка, запись и выбор одной из 24-х частот, а также таймер автоматического отключения. Еще на экране отображены время, частота станции или ее название (названия можно проставлять в настрой-



FM-плеер Radiator. Со всех сторон хорош, а кроме того, поддерживает и другие FM-плееры.

ках). Меню настроек порадовало своей проработанностью и большим количеством опций. Особо стоит отметить возможность задать шаг тонкой и грубой подстройки частот.

Есть опция загрузки списка радиостанций с названиями и частотами из интернета.

С помощью программы вы можете записывать музыку и радиопередачи. Удобно и то, что есть свобода в выборе форматов (без mp3 и wma, разумеется, не обошлось). Как и в случае с AVerMedia, кодирование производится за счет ресурсов самого ПК. В целом системные требования более скромные. Стоит еще пояснить, что программа Radiator может работать и с другими подобными устройствами, включая различные **FM- и TV/FM-тюнеры** (всего — более 20 моделей). Свежую версию программы можно скачать с официального сайта ее разработчика (www.flesko.cz).

Через программу **RX Commander** можно программировать пульт. Существует шесть режимов работы. Два из них уже предустановлены: управление самим FM-приемником и управление **Power Point**. В первом режиме с помощью пульта можно запустить FM-игрыватель, настроить его скин, записать ра-

диопередачу, установить таймер включения и выключения радио. Нет возможности провести автоматический поиск радиостанций, зато есть функция перебора частот по задаваемому шагу. Второй режим настройки не так интересен, и мы не будем на нем останавливаться. Зато четыре пустующих режима можно настроить самостоятельно. При грамотной настройке вы сможете управлять практически всем компьютером с одного пульта.

MediaForte поработала на славу. Устройство обладает большими возможностями. Функцию FM-тюнера Radio X-treme выполняет прекрасно, а использование T-образной антенны позволяет улучшить качество приема радиопередач. Не меньший интерес в этом наборе представляет пульт, с помощью которого можно управлять не только FM-тюнером, но и практически всем остальным компьютером.

Мобильность vs. функциональность

Как мы выяснили из тестирования, каждый из тюнеров нацелен на разных пользователей. FM-тюнер от AVerMedia явно ориентирован на владельцев ноутбуков. MR-800 компактен и максимально прост в эксплуатации. Хотя, если вам нужно только радио, — это ваш выбор. А вот Radio X-treme от компании MediaForte больше подходит для пользователей настольных компьютеров. Это многофункциональное устройство, которое можно использовать не только как FM-приемник, но и как устройство для управления компьютером! Можно даже сказать, что Radio X-treme — не приемник с пультом, а пульт с приемником. Также данное устройство можно порекомендовать тем, у кого уже заняты все слоты в ПК.

Если вы хотите максимальной простоты в эксплуатации, стоит обратить внимание на MR 800 USB Radio от AVerMedia. Для требовательных пользователей лучше всего подойдет MediaForte Radio X-treme. Выбирайте модель по вкусу и наслаждайтесь музыкой лета!

Выражаем благодарность интернет-магазину "Слейм" (www.computer-online.ru) за предоставление тестового стенда.

Благодарим следующие компании:

BostonPC (www.bostonpc.ru)

— MediaForte Radio X-treme.

Ultra Computers (www.ultracomp.ru) —

AVerMedia MR 800 USB Radio.



MediaForte Radio X-treme. Особенность набора — многофункциональный пульт.

НОВИНКИ РЫНКА

Алексей Бутрин

ASUS MyPal A716

Великая Октябрьская социалистическая революция началась, как известно, с захвата почты, телефона и телеграфа. В наше время к этому мудрому стратегическому плану в обязательном порядке пришлось бы добавить захват интернет-узлов и открытие сезона охоты на владельцев ноутбуков и карманных ПК. Причем в главную группу риска попали бы владельцы таких цифровых шедевров, как **ASUS MyPal A716**.

Основное достоинство этого КПК — обилие коммуникационных возможностей, в число которых входят инфракрасный порт, встроенные интерфейсы **Bluetooth** и **Wireless LAN 802.11b**, а также синхронизация с компьютером по USB (соответствующим интерфейсом оборудован хрэдл КПК). Поддержка флэш-карт также не разочарует потенциальных покупателей — в наличии разъемы для **Compact Flash Type II** и **Secure Digital** (последний стандарт, напомним, является совместимым с еще одной популярной разновидностью карточек — **MMC**).

Подобная коммуникационная "всезядность", в сочетании с хорошими мультимедийными возможностями MyPal A716, может быть использована, к примеру, для таких задач, как прослушивание музыки через Bluetooth-гарнитуру вашего мобильного телефона, при этом сам КПК преспокойно может лежать в вашей сумке.

Разумеется, слушать музыку можно и непосредственно на КПК, для чего он оборудован динамиком и разъемом для наушников, а также встроенным микрофоном, что превращает его и в полноценный диктофон.

Из других достоинств MyPal A716 можно отметить весьма производительный 400 МГц процессор от Intel и яркий, контрастный экран с разрешением 320x240 и поддержкой 65536 цветов, который позволяет с комфортом работать даже при дневном освещении. Если этих заманчивых данных вам недостаточно, самое время обратиться к таблице с техническими характеристиками.



Что?	карманный ПК
Почему?	яркий, контрастный экран и потрясающие коммуникационные возможности
Сколько?	\$439
Где?	www.rcc.ru

Процессор: Intel XScale PXA255, 400МГц • **Дисплей:** трансфлективный TFT с диагональю 3,5", разрешение — 320x240, палитра — 65536 цветов • **ОЗУ/ПЗУ:** 64/64 Мбайт • **Слоты для флэш-карт:** Compact Flash Type II, SD • **Мультимедиа:** микрофон, динамик, гнездо для наушников • **Дополнительное управление:** 1 навигационная и 4 программируемые кнопки • **Связь:** ИК-порт, Bluetooth, 802.11b • **Синхронизация с ПК:** USB • **Питание:** Li-Ion-батарея емкость 1300 мАч (до 18-19 часов работы) или опциональная батарея 3000 мАч (до 36-40 часов работы) • **Габариты:** 135x78x17,6 мм • **Вес:** 197 г • **Операционная система:** Microsoft Windows Mobile 2003

Aiptek Digital Binocular 3200

Казалось бы, в мире цифровых камер уже невозможно сказать новое слово, осталось только наращивать разрешение сенсора и ставить все более качественную и дорогую оптику. Ан нет! Есть еще поле для смелых экспериментов! Как вам, к примеру, такая идея — скрепить бинокль и цифровую камеру? Нравится?

Да, и не спешите забывать домашний фотоаппарат снимками красотки из дома напротив (лучшие кадры бывают только вечером перед отходом ко сну), я вам подскажу более цивилизованные способы использования

этого хитрого устройства. К примеру, можно сходить с этой штуковиной на театральную премьеру или снять достопримечательности, к которым невозможно близко подобраться по техническим причинам. Да мало ли что еще! К тому же, помимо стандартного для цифровых камер формата jpeg, **Aiptek Digital Binocular 3200** поддерживает и видеоформат avi, размер файла ограничен лишь объемом флэш-карты. Одним словом, широчайший простор для творческих экспериментов обеспечен.

Ну все — довольно лирики, обратимся к фактам.

Тип сенсора: 1600x1200 CMOS • **Разрешение:** до 3 мегапикселей (интерполяция) • **Диаметр объектива:** 42 мм • **Память:** 16 Мбайт для записи фото (флэш), 16 Мб для буфера (SDRAM) • **Слот для флэш-карт:** SD или MMC • **Частота кадров:** до 15 fps SIF (320x240) • **Интерфейсы:** USB 1.1 • **Габариты:** 124x82x46 мм • **Питание:** 2xAA-батареи 1,5 в • **Увеличение:** 8x • **Поле видимости:** от 112 м до 915 м • **Формат файлов:** JPEG, AVI • **Автобаланс белого**

Что?	гибрид бинокля и цифровой камеры
Почему?	можно снимать на большом удалении от объекта съемки
Сколько?	\$150
Где?	www.icomplex.ru

Primetek USB Flash Disk

USB-брелки уже не первый год пытаются потеснить самый распространенный и дешевый тип носителей — **CD-RW**. Выход новинки от **Primetek** наконец позволил подобраться к "вражеским позициям" на расстояние протянутой руки. Впрочем, судите сами: флэш-накопители Primetek позволяют хранить данные до 10 лет и выдерживают до 1 миллиона циклов перезаписи. Объем памяти старшей модели составляет 1 Гбайт. Одним словом, можно было бы начать номинальную службу по CD-RW болванкам, если бы не два "но" — высокая цена и скромные скоростные возможности, которые соответствуют давно канувшим в лету односкоростным CD. Но уже сейчас ясно, что будущее — за подобными носителями.



Что?	USB-флэш-диск
Почему?	компактное, долговечное и очень вместительное хранилище данных
Сколько?	\$51 (256 Мбайт), \$30 (128 Мбайт)
Где?	www.slame.ru

Beatsounds EMP-ZII

Не секрет, что различные цифровые аксессуары и гаджеты помимо своих основных функций являются еще и предметами имиджа. В первую очередь это относится к таким прижившимся в ежедневном обиходе вещам, как мобильные телефоны и mp3-плееры. Появиться в обществе со старым мобильником или некрасивым плеером равносильно тому, чтобы прийти на званый вечер в потертанной ушанке и дырявых валенках. Хотите быть в курсе последних веяний флэш-плеерной моды? Тогда не пропустите летнюю коллекцию mp3-плееров компании Digital Direction Electronics.

Из всего многообразия продукции DDEC наибольший интерес вызывает плеер Beatsounds EMP-ZII, который выпускается в трех модификациях — с 128, 256 и 512 Мбайт флэш-памяти. Новинка обладает стильным и привлекательным дизайном, который больше всего должен понравиться представительницам прекрасного пола. К счастью, дизайнерскими красотами дело не ограничилось.

Плеер поддерживает переменный битрейт, длинные имена файлов, работает до 16 часов без подзарядки аккумулятора, имеет эквалайзер с пятью предустановками и помимо музыки позволяет хранить файлы любых типов, то есть фактически является удобным, вместительным и в то же время компактным мобильным накопителем. Для связи с компьютером по традиции используется самое простое и удобное решение — USB.

Поддерживаемые форматы: mp3 • **Объем флэш-памяти:** 128 / 256 / 512 Мбайт • **Поддержка VBR:** 8 kbit/s — 320 kbit/s • **Возможность переписки DSP:** есть • **Возможность сохранения файлов:** есть • **Поддержка длинных имен файлов:** есть • **Поддержка ID3 Tag:** название композиции, исполнитель, альбом, номер композиции • **Эквалайзер:** Normal / Pop / Rock / Classic / Live • **Подключение к ПК:** USB 1.1 • **Отношение сигнал/шум:** 90 дБ • **Частотные характеристики:** 20 Гц — 20 КГц • **Выходная мощность:** 14 мВт • **Питание:** Li-Polymer-аккумулятор • **Возможность внешнего питания:** USB-шина • **Продолжительность работы:** до 16 часов от одного комплекта • **Размеры:** 53x45x17 мм • **Вес:** 25 г (с аккумулятором)

Что?	флэш-mp3-плеер
Почему?	красивый и компактный флэш-плеер с хорошим набором функций
Сколько?	\$130 / \$160 / \$250 соответственно объему памяти
Где?	www.dpro.ru

Shuttle ST61G4

Вопрос "сколько нужно компьютеров небольшой семье из четырех человек?" вовсе не так тривиален, как может показаться на первый взгляд. Братья, сестры, да и продвинутые hi-tech-предки — все они потенциальные конкуренты в борьбе за место перед монитором. Однако приобретение еще одного высокопроизводительного компьютера в дополнение к уже имеющемуся — нелегкая задача для бюджета даже неплохо обеспеченной семьи. Впрочем, стоп! Кто сказал, что второй компьютер должен быть настолько же крут, как и первый? Давайте прикинем: мощный компьютер оставим для святого (и самого ресурсоемкого) — для компьютерных игр. Со всеми остальными "ролями" — рабочей станцией, продвинутой печатной машинкой, домашним кинотеатром и му-



Что?	"компьютер-полупабрикат"
Почему?	отличный плацдарм для сборки второго домашнего компьютера
Сколько?	\$355
Где?	www.mpc.ru

Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium 4 / Intel Pentium 4 Celeron, Socket 478, 400/533/800 МГц FSB • **Чипсет:** ATI RS300 + IXP150 • **Поддерживаемая память:** двухканальная DDR SDRAM 200/266/333/400 МГц (2 слота) • **Видео:** ATI Radeon 9100, TV-out • **Разъемы на плате:** 2 x UDMA100 IDE, 1 x FDD, 2 x 150 Мбайт/с S-ATA порта с поддержкой RAID, вход CD и Aux, CD, 20-контактный ATX и 4 контактный 12V разъемы питания, 3 разъемы для вентиляторов, параллельный порт, инфракрасный разъем • **IEEE1394a (FireWire):** VIA VT6307, 400 Мбайт/с • **Fast Ethernet:** Broadcom 4401, 10/100 Мбайт/с • **AGP:** 4X/8X • **PCI:** 1 слот PCI * 32 бит/33 МГц • **Аудио:** Realtek 650F, 5.1

Gell Golden Dragon и Ultra Series DDR SDRAM

Думаю, говорить о том, зачем нужны быстрые и надежные модули памяти, излишне. Поэтому обойдемся без лирических вступлений и перейдем сразу к делу.

Gell (Golden Emperor International Ltd.) является одним из самых известных производителей памяти. Все чипы памяти в модулях Gell проходят жесточайший отбор, что позволяет компании давать на всю свою продукцию пожизненную гарантию. Качество и скоростные характеристики этих модулей делают их наиболее привлекательным выбором не только для оверклокеров, но и для всех любителей быстрой и стабильной работы на ПК. Ассортимент продукции Gell очень велик, но я рекомендую остановить свое внимание на двух семействах — Golden Dragon и Ultra Series.

Первое семейство включает в себя модули от PC3200 (400 МГц) до PC4000 (500 МГц). Эта высокоскоростная серия предназначена для использования в системах двухканальной памяти. Память постав-

ляется в оригинальной упаковке в виде набора, состоящего из двух плашек памяти.

Серия Ultra Platinum может похвастаться самой быстрой в мире памятью стандарта PC4400 (550 МГц). Все модули этой серии имеют теплоотражающий радиатор с платиновым напылением и специальную термонаклейку, которая позволяет контролировать температуру модуля. Вне всякого сомнения, это самый лучший, хоть и дорогой выбор для всех пользователей, мечтающих об экстремальной производительности.



Что?	модули DDR SDRAM
Почему?	быстрая двухканальная память с пожизненной гарантией
Сколько?	зависит только от ваших аппетитов (\$310 за комплект 2 x 512 Мб Ultra Platinum DDR PC4000)
Где?	www.citilink.ru

зыкальный центр — вполне справится машина попроще. Тут отлично подойдет интегрированное решение, например Shuttle ST61G4.

Этот агрегат — своего рода полуфабрикат, состоящий из microtower-корпуса, материнской платы на базе ATI RS300 + IXP150 с интегрированным 5.1-звуком (Realtek 650F) и видео (ATI Radeon 9100), а также FireWire-контроллером и карт-ридером, который поддерживает 6 стандартов флэш-карточек.

Shuttle ST61G4 — это универсальная и весьма производительная база, которую можно превратить как в недорогую офисную машину, так и в экстремальную геймерскую систему. Для этого здесь есть все, что нужно: поддержка FSB 800 МГц, Hyper-Threading, Serial ATA, разъем AGP 8x для современных видеокарт.

EliteGroup 915P-A

А эта новинка должна заинтересовать тех, кто планирует построить компьютер с нуля и отказаться от устаревающих технологий вроде AGP и DDR SDRAM. 915P-A от EliteGroup — высокопроизводительная системная плата, построенная на новейшем чипсете i915P от Intel. В ней воплощены все передовые технологии, включая поддержку нового Socket 775 LGA, DDR2 SDRAM и обычной DDR SDRAM памяти, PCI Express x16 для видеокарт и PCIe x1 для карт расширения, встроенная звуковая система Azalia с 78-канальным звуком и многое другое!

Воспевать оды этому произведению инженерной мысли было бы слишком утомительно и неинтересно, поэтому пусть факты говорят сами за себя.

Что?	системная плата на базе новейшего чипсета i915P для Pentium 4
Почему?	отличная материнка под новый Pentium 4 Socket 775 LGA
Сколько?	\$130
Где?	www.bostonpc.ru



Процессор: Socket 775 LGA Intel Pentium 4, FSB 800МГц • **Чипсет:** северный мост Intel 915P, южный мост ICH6 • **Память:** 2xDDR2 и 2xDDR • **Слоты расширения:** 1 слот PCI Express x16 для графической платы, 2 слота PCI Express x1 для плат расширения, 3 слота PCI 2.1, 1 слот CNR • **USB:** 8 портов USB 2.0 • **Сеть:** 10/100/1000 Мбит/с Fast Ethernet • **Звук:** 78-канальное звуковое ядро Azalia (24-бит/192 КГц) • **IDE-контроллер:** встроенный двухканальный IDE-контроллер с поддержкой до двух устройств с интерфейсом UltraATA100 • **SATA-контроллер:** поддержка до четырех устройств • **Внешние разъемы:** 2 разъема PS/2, параллельный LPT (EPP/PS/2) порт, последовательный COM-порт, сетевой RJ45 порт, 4 порта USB 2.0, Звуковые гнезда (линейный вход, линейный выход, микрофонный вход) • **Формат:** ATX (305x244 мм)

Mustek PVR A1



Компания Mustek выпускает самые различные цифровые устройства: от цифровых камер и DVD-плееров до сканеров и диктофонов. А для тех, кто ценит компактность и многофункциональность, компания выпустила новое мультимедийное устройство — PVR-A1. Оно сочетает в себе множество функций: цифровой видеоплеер с возможностью записи сигнала с видеовхода, mp3-плеер с эквалайзером, диктофон и накопитель данных. Кроме того, в нем есть еще цветной 2,5-дюймовый LCD-дисплей, на котором можно просматривать фотографии и видеофайлы. В общем, это настоящий цифровой комбайн.

Что?	мультимедийный центр
Почему?	все в одном флаконе, чего еще желать?
Сколько?	\$200
Где?	www.icomplex.ru

Карты памяти: SD/MMC • **Встроенный объем памяти:** 32 Мбайт • **Дисплей:** 2,5-дюймовый цветной LCD-дисплей • **Воспроизведение/запись видео:** MPEG-4 • **Аудиофункции:** mp3-плеер с эквалайзером (POP, Jazz, Classic, DBB, Rock), голосовые сообщения, встроенный микрофон и динамик • **Входы:** USB-порт, AV, наушники, вход для питания • **Размер:** 75,5x85x21,3 мм • **Комплектация:** USB и AV провода, наушники, аккумуляторы, блок питания, драйвер и ПО, сумочка

Plantronics M2500

Слово "свобода" применительно к цифровым технологиям, в первую очередь, означает отсутствие проводов, поэтому уже не первый год производители техники инвестируют большие суммы в развитие беспроводных стандартов передачи данных, в том числе и в Bluetooth. Этой технологии прочили большое будущее еще 6 лет назад, но только сейчас bluetooth-устройства начинают активно отвоевывать себе место под солнцем, причем одной из активно развивающихся отраслей применения технологии являются hands free гарнитуры. Совсем недавно ассортимент этих устройств пополнился еще одной "народной" моделью — Plantronics M2500. Стоимость M2500 составляет около \$80, что делает ее доступной для самых широких категорий пользователей мобильных телефонов и ПК с Bluetooth-интерфейсом.

Время автономной работы новой гарнитуры составляет 5 часов в режиме разговора и 120 часов в режиме ожидания, а встроенный аккумулятор можно подзарядить от обычной или автомобильной электросети. Весит эта изящная вещичка всего 23 г.



Что?	bluetooth-гарнитура
Почему?	недорогой способ избавиться от лишнего проводов
Сколько?	\$80
Где?	www.plantronics.ru

ДАЛЬНОБОЙНАЯ АРТИЛЛЕРИЯ

Увеличиваем радиус действия радиомыши

Валентин Степанцов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Компьютер невозможно представить без клавиатуры и мышки. Долгое время существовали только проводные версии манипуляторов. Но сейчас есть беспроводные варианты этих устройств с использованием инфракрасного порта (ИК), радио- и Bluetooth-технологии. Последний вариант самый редкий и дорогой, да и выбор устройств еще не велик. А использование ИК-мышки/клавиатуры и вовсе нецелесообразно: шаг влево, шаг вправо — и контакта уже нет. Вот и приходится выбирать наборы с радиомышами и радиоклавиатурами, чтобы получить свободу перемещения. Однако радиус действия подобных устройств ограничен 2-3 метрами. Во многих случаях это неудобно. Неловко комфортно разместиться на диване и при этом играть, смотреть фильмы или слушать MP3. Но выход из этого положения есть. В нашей статье вы узнаете о том, как можно увеличить радиус действия радиоприемника для мышки за полчасца.

Как работает радиомышь

В радиомышках и радиоклавиатурах установлен **радиопередатчик** (соответственно, провода нет), для приема сигнала используется радиоприемник. В самом передатчике используется два кварца. Каждый из них работает на своей частоте. Таким образом, мышь может работать на одной из двух частот, которая задается переключателем.

Обычно в приемнике установлено два радиопринимающих устройства, каждое из которых использует 2 кварца и, соответственно, может работать на двух частотах. Одно устройство предназначено для мышки, другое — для клавиатуры (если вы купили отдельно радиомышь с приемником, то, скорее всего, у вас установлен один радиоприемник). На той же плате расположена антенна. Ее модернизацией мы и займемся. Радиус действия приемника и мышки можно увеличить несколькими способами:

— **Модернизировать антенну мышки/клавиатуры.** При этом получим нелепый хвост и увеличение энергопотребления, а значит, и быструю разрядку батарей;

— **Повысить напряжение на передатчике мышки/клавиатуры.** Этот способ тоже приведет к быстрой разрядке батарей;

— Последний вариант — самый простой и эффективный — **усилить антенну приемника.**

Именно этот способ мы и рассмотрим. Вся работа отнимет не более 30 минут, а радиус действия устройства увеличится до 10-15 метров!

Техника безопасности

Если вы не дружите с паяльником, настоятельно рекомендую изучить статью **“ФАК по паяльнику”**, которая была опубликована в далеком 2003 году в февральском номере **“Игромании”**. Эту статью вы можете увидеть и на сайте журнала (www.igromania.ru/articles/?65_payka).



С транзисторами и микросхемами нужна предельная аккуратность.

Возвращаясь к технике безопасности, отметим, что на первом рисунке выделены интегральные микросхемы и чувствительные транзисторы. Малейшее статическое электричество может повредить эти компоненты, поэтому дотрагиваться до них не стоит. Во время пайки устройство должно быть отключено от компьютера.

Пайка только начала

Если вы не испугались и решились на эксперимент, начнем модернизацию. Конструкция новой антенны очень проста — это обыкновенный медный одножильный провод, диаметром 0,5 мм и длиной 15-30 см. Подходящий провод можно взять из витой пары 5-й категории либо использовать обычный телефонный кабель.



Красными линиями отмечена антенна радиоприемника. Овалом выделена та область, которую нужно зачистить.

Один конец кабеля нужно заизолировать капроновым термоклеем. Если под рукой его нет, возьмите обычную изоленту. Это необходимо сделать для того, чтобы новая антенна не замкнула на массу какой-либо прибор, приведя приемник в негодность. С другого конца зачистим 1 см провода, потом изгибаем его “лапкой” и залуживаем.

Антенна радиоприемника покрыта защитным слоем лака. В месте, отмеченном овалом на втором рисунке, нужно аккуратно счистить лак до металлического блеска. Главное в этом деле не перестараться. Защищенная поверхность должна иметь длину приблизительно 1 сантиметр. Далее залуживаем полученную поверхность и припаиваем провод к существующей антенне. Место пайки желательно также заизолировать.

Теперь нам осталось только вывести антенну наружу. Сделать это можно двумя способами: просверлить отверстие в корпусе приемника и пропустить там антенну; второй вариант — вывести антенну рядом с кабелем, который идет к компьютеру.

После этих нехитрых манипуляций мышь будет действовать на существенно большем расстоянии! Вы сможете комфортно разместиться на своем диване и насладиться игрой или просмотром фильма.

P.S. Наш опыт проводился на оптической мышке **A-4 Tech**. Вышеописанный эксперимент одинаково подходит как для радиомышей, так и для радиоклавиатур. ■



ИГРЫ РАЗУМА

Нейроинтерфейсы ближайшего будущего

Андрей Александров

Тук-тук, амиго! Это ваш компьютер, да. Он стучится к вам в голову, чтобы сообщить замечательнейшую новость. Возможно, вы уже читали в майском "Новостном меридиане" о MindBalance — простенькой компьютерной игрушке, управляемой с помощью мозга. Так вот. MindBalance — всего лишь предвестник новой эры, в которой общение людей с компьютерами, бытовой техникой и, возможно, даже друг с другом выйдет на совершенно новый качественный уровень. Всего несколько витков земного шарика вокруг Солнца — и в нашу жизнь ворвутся интерфейсы нового поколения. Интерфейсы, которым больше будут не нужны посредники в виде архаичных клавиатур и мышек. Интерфейсы, которые, возможно, перевернут весь мир, сведя управление компьютером до уровня недовольной гримасы на лице и коротенькой мысли, проскочившей где-то на задворках вашего мозга.

Сегодняшняя статья расскажет вам об элементах этого нового мира — интерфейсах, которые смогут распознавать человеческие эмоции и мысли.

Племянник детектора лжи

Идея научить компьютер "чувствовать" человеческие эмоции легала на поверхности. Еще в 1933 году американский полицейский **Леонард Киллер** изобрел первый полиграф, называемый в простонародье "детектором лжи". Суть данного устройства проста: фиксируя незначительные изменения физиологических функций (частот пульса и дыхательных движений, потливости рук и так далее) оно с высокой вероятностью показывает, когда человек лжет. Казалось бы, достаточно "прикрутить" полиграф к компьютеру, доработать программное обеспечение — и вы сможете фиксировать различные эмоциональные состояния человека, такие, например, как страх и возбуждение. Добавьте сюда видеокамеру с микрофоном, программные модули, фиксирующие изменения выражения лица и эмоциональной окраски речи — и вы получите полноценный "детектор эмоций", плотный сетью окутывающий человека и улавливающий практически любое изменение его состояния. Однако все выглядит нас-

только просто лишь в теории. Ну а при переходе к практике, мигом начинают возникать проблемы. Дело в том, что тестирование на полиграфе обычно проводится при участии опытного специалиста, и даже несмотря на это бывали случаи, когда хитрая техника, предназначенная для того, чтобы уличать жуликов во лжи, сама начинала нагло и беззастенчиво врать. В случае же с коммерческой программой постоянное присутствие оператора вряд ли будет возможным. Да и задача, которая ставится перед "детекторами эмоций", на порядок сложнее — ведь им приходится фиксировать не одну ложь, а очень широкий спектр непохожих друг на друга эмоций, которые, к тому же, у разных людей проявляются по-разному. У кого-то на лице мигом отображаются самые мимолетные перемены настроения, а кто-то даже перед смертью "и глазом не моргнет". Не стоит упускать из виду и то, что в идеале было бы неплохо не только фиксировать эмоции, но еще и



Внешний вид Artificial Vision System.

просто страх, и ужас, и, наконец, такое состояние, народное название которого на страницах нашего журнала никогда не пропустит строгая цензура. Так что нет ничего странного в том, что на сегодняшний день даже самые совершенные прототипы полноценных "детекторов эмоций" требуют сложной и продолжительной процедуры калибровки и даже после нее правильно справляются со своей задачей всего лишь в 60-80% случаев.

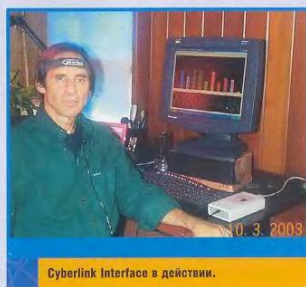
Бетти и "Квейк"

Впрочем, подобная статистика ничуть не пугает ученых — ведь разработка действительно качественного и удобного устройства не только откроет перед ними заманчивые перспективы, но еще и позволит первыми от-

кусить внушительный кусок от многомиллионного рынка. Сегодня работы над "детекторами эмоций" ведут десятки компаний по всему миру.

Например, уже девять лет в расположенном в США **Массачусетском технологическом институте** работает **Affective Computing Research Group**, члены которой уже добились немалых успехов на почве распознавания человеческих эмоций. Ряд их проектов имеет непосредственное отношение к компьютерам. Один из самых ярких примеров — игра **AffQuake II**, основанная на базе **Quake II**. Игроки в нее чудо науки, обещавшиеся кучей датчиков, благодаря которым поведение игрового персонажа во многом начинает повторять поведение управляющего им игрока. Так, к примеру, если чувствительная Бетти, завидев несущегося на нее Злого Монстра, пугается и вздрагивает, то и виртуальный боец, стараясь повторить реакцию своей хозяйки, пугается и отступает на шаг назад. Другая интересная фишка — изменение размера персонажа в соответствии с уровнем возбужденности его хозяина — весьма забавно выглядит в многопользовательских баталиях.

Помимо игр цепкие ручонки ребят из Affective Computing дотянулись и многих других областей применения компьютеров — например, до виртуальных интернет-чатов. С помощью двух своих последних разработок — **Expression Glasses** и **Affective Avatars** — они планируют уже в самое ближайшее время устроить тотальный геноцид "смайликам". Происходить это будет так. Сначала пользователь садится за



Cyberlink Interface в действии.

компьютер. Потом надевает Expression Glasses — специальные очки-маску, умеющие "сканировать" выражение лица человека. Закончив примерку, он направляется в традиционный арал обитания смайликов — чат. Однако не в простой чат, а в виртуальный, оснащенный Affective Avatars — специальными виртуальными аватарами, на которых отображаются эмоции, "сосканированные" Expression

Glasses с лица своего владельца. Обычные смайлики, как вы понимаете, в таких антисанитарных условиях не живут.

Помимо вышеперечисленных разработок, пока существующих лишь на уровне опытных образцов, у Affective Computing есть и весьма занятные вещицы, которые могут появиться в продаже уже в самое ближайшее время. Речь первым делом идет о проекте **Affective Jewelry and Accessories**, в рамках которого ведется разработка украшений и одежды, меняющих внешний вид в зависимости от эмоционального состояния хозяина. Помимо чисто эстетического удовольствия, подобные вещи могут внести новый элемент в общение между людьми. Представьте, что вы идете по улице и видите, как у бросившей на вас взгляд милостливой девушки сережки зажались бардовым. И пульсируют, пульсируют все чаще. Если вы к тому времени уже добрались до странички 47 инструкции к новомодному гаджету, то вам сразу станет ясно, что пора красавицу брать в оборот, кормить мороженым, цветами да комплиментами — и будет вам счастье! Будет от подобных устройств и практическая польза — например, их можно обучить наблюдать за здоровьем хозяина и даже звать на помощь, если ему вдруг стало плохо.

Стараяются не отставать от разработчиков из Affective Computing и их коллеги из **MediaLabEurope**, которые, кстати, являются создателями любимого всеми нами проекта **MindBalance**. Как оказалось, к эмоциям и физиологическому состоянию человека эти европейские ребята питают не меньший интерес, чем к чужим мозгам. При этом интересной особенностью практически всех исследований, проводимых в MediaLabEurope, является очень тщательное изучение их медицинского эффекта. Возьмем, к примеру, **Relax to Win**. В этой несложной игре двум игрокам предлагается взять под контроль по маленькому дракончику, помещенному на беговую дорожку. Ска-зочная зверюшка умеет идти медленно, бежать быстро и лететь ну очень быстро. Суть игры — привести своего подопечного на финиш раньше, чем это сделает соперник. Казалось бы, все просто — врубай дракоше полет и финишируй одновременно со сделавшим то же самое соперником. Ан нет!

Скорость, с которой движется дракон, напрямую зависит от контролируемого специальным датчиком уровня расслабленности хозяина. Следовательно, и побеждает в игре тот, кто лучше всего расслабится. А сделать это в соревновательных условиях, которые обычно вызывают совершенно противоположные реакции, ой как непросто. Основная область

практического применения этой забавной игрушки — лечение неврозов и фобий у детей. Так же технологию, использованную в **Relax to Win**, можно применять для обучения расслаблению в сложных, приближенных к стрессовым ситуациям.

Чудо-шлем

Теперь давайте поговорим о следующей ступени эволюции интерфейсов — устройствах, которые в фантастических романах обычно называются “нейроинтерфейсами”. Грубо говоря, после разработки первого полнотью функционального “нейроинтерфейса” потребность в описанных выше “детекторах эмоций” отпадает — ведь интерфейс, работающий на уровне импульсов головного мозга, скорее всего можно будет обучить “распознавать” и мозговые процессы, ответственные за возникновение тех или иных действий, лежащих в основе эмоций. Впрочем, создание столь сложного устройства наверняка потребует еще очень и очень много времени.

Отсчитывать историю “нейроинтерфейсов” принято с далекого 1967 года. Тогда ученый **Эдмонд Дьюэн**, вооружившись электроэнцефалографом — прибором для регистрации биологической активности головного мозга — провел весьма интересный эксперимент, в ходе которого добровольцы учились контролировать амплитуду мозгового альфа-ритма и передавать на электроэнцефалограф сигналы, соответствовавшие точкам и тире азбуки Морзе. После нескольких тренировок человеческий мозг наконец-то “произнес” свое первое слово — “кибернетика”.

Положительный результат проводимых Дьюэном экспериментов привел к тому, что разработкой “нейроинтерфейсов” заинтересовались медики и военные. Первыми подобными устройствами были нужны для

ло возможным перемещать курсор на экране компьютера, управлять креслом-каталкой и даже контролировать движения искусственной руки. Причем большинство разработок не требуют сложной операции по вживлению в голову человека электродов и обходятся все той же электроэнцефалограммой, считываемой датчиками, расположенными на голове человека. Технология “выделения” команд из электроэнцефалограммы весьма оригинальна — во время калибровки устройства определяется несколько удобных пользователем мысленных состояний, которые сопоставляются с определенными командами. Например, для того, чтобы двигать курсор вверх, пользователю совсем не обязательно думать о двигающемся вверх курсоре. Он может вообще представлять вращающийся в пространстве куб — программа же выделит из электроэнцефалограммы это состояние и сопоставит его с необходимой командой. При этом на

калибровку “нейроинтерфейсов” и обучение пользователя уверенному их использованию уходит всего пара часов.

Разумеется, подобная система очень далека от полноценного чтения мыслей компьютером, но алгоритмы декодирования электроэнцефалограммы постоянно совершенствуются, и возможно, со временем “нейроинтерфейсы” научатся распознавать реальные команды, а не “костыли” вроде вращающегося куба. Более того, первые положительные результаты уже есть — например, в упоминаемом на протяжении всего текста проекте **MindBalance**. Суть этой игры состоит в том, что игрок следит за равновесием идущего по канату компьютерного персонажа. При этом для того, чтобы наклонить бедолагу в нужную сторону, совсем необязательно представлять всякие прыгающие мячики — достаточно сосредоточиться на одном из двух мерцающих квадратов, выведенных на экран. И все! Программному обеспечению хватает всего 45 секунд на обучение, после чего оно уверенно начинает находить в электроэнцефалограмме элементы, обозначающие, что пользователь обратил свое внимание на один из квадратов. И пусть сегодня **MindBalance** умеет распознавать только две команды — “влево” и “вправо”, — разработчики надеются уже в ближайшие годы усовершенствовать свое детище так, чтобы его возможностей хватило для полноценного управления любой компьютерной игрой. Ну а пока сие знаменательное событие не настало, можно обратиться в компанию **Brain Actuated Technologies**. Ее сотрудники с радостью возьмут две тысячи ваших долларов, отдав в обмен **Cyberlink Interface** — устройство, позволяющее управлять компьютером с помощью импульсов головного мозга, движений глаз и изменения напряжения мышц лица. После недолгого обучения можно будет сыграть в одну из простеньких, на уровне “Тетриса”, игр, погнать по экрану курсор и даже набрать с чере-



Эд Лэлор — один из исследователей Mind Balance.

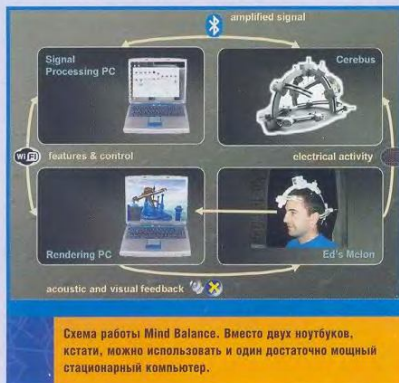


Схема работы Mind Balance. Вместо двух ноутбуков, кстати, можно использовать и один достаточно мощный стационарный компьютер.

помощи людям с физическими недостатками, вторые же спали и видели в эротических снах танки и истребители, управляемые одной лишь силой мысли. В десятках отлично оборудованных лабораторий закипела работа, первые результаты которой были продемонстрированы людям уже в 90-х годах прошлого века. С помощью “нейроинтерфейсов” ста-



С помощью этого устройства программа Mind Balance управляет импульсами головного мозга. Выглядит не так уж и страшно, не правда ли?

пашей скорость пару фраз на виртуальной клавиатуре.

Обратная связь

Параллельно с разработкой "нейроинтерфейсов", распознающих получаемые из головного мозга команды, ведутся и работы над обратным процессом — передачей информации напрямую в мозг. Пожалуй, именно эта область является самой сложной и наукоёмкой. В ней уже не обойтись без хирургического вмешательства — ведь требуется

подключение напрямую к одному из нервов человека или даже напрямую к человеческому мозгу. Сегодня ученые уже научились передавать в мозг человека звуковую информацию с помощью так называемых слуховых имплантов. Данное устройство представляет собой небольшую коробочку с микрофоном и процессором, которая при помощи электрических импульсов раздражает так называемый преддверно-улитковый нерв, отвечающий за передачу в мозг человека звуковой информации. Убери из этого импланта микрофон, поставь на его место кабель, подключенный к звуковой плате, — и вы сможете передавать звук из компьютера напрямую в мозг человека, минуя уши. Впрочем, на данный момент подобное выглядит нерациональным, если, конечно, речь идет не о людях с нарушением слуха. Во-первых, операция по вживлению электродов очень сложна, опасна и дорога. Во-вторых, качество звука, передаваемого даже самыми совершенными слуховыми имплантами, значительно хуже того, что мы обычно слышим своими ушами.

Следом за слуховыми имплантами стали появляться и первые аналогичные устройства для людей, которые потеряли зрение. Например, в разработке **Добелеского института**, названного **Artificial Vision System**, сигнал, полученный с видеокамеры, проходит обработку в специальном компьютере и потом поступает на несколько сотен

электродов, подключенных к зрительным центрам головного мозга. Характеристики изображения, которое "видят" пользователи данного импланта, способны повергнуть в ужас неподготовленного обывателя: разрешение 15х15 точек, не более 5 кадров в секунду и никаких намеков на цвет. Несмотря на это, люди, потерявшие зрение, умудряются при помощи Artificial Vision System вполне уверенно ориентироваться в пространстве. Более того — данная разработка доказывает существование возможности передачи в мозг человека визуальной информации, и, следовательно, можно надеяться на то, что со временем качество картинки вырастет до приемлемого для пользователей уровня.

Ведутся работы и над передачей в мозг человека других ощущений, например, касаний или запахов. Пока речь идет больше о "костылях" вроде разнообразных костюмов, имитирующих прикосновения, но со временем наверняка появится возможность делать то же самое напрямую, воздействуя на нервную систему человека. Ведь все сенсорные системы человеческого организма (а тут вам и слух, и зрение, и обоняние, и многое другое) работают практически по одним и тем же законам. И следовательно, если был создан слуховой имплант, то со временем подоспеют и разработанные на основе его технологичные устройства, воздействующие на другие сенсорные системы человека.

Игра-2015

Теперь же давайте немножко пофантазируем и попробуем представить, как повлияют вышеперечис-

ленные разработки на развитие компьютерных игр.

2008 год. Вы заполняете привычные поля Login и Password, после чего оказываетесь в новомодной MMORPG. Несколько минут блуждания по городу — и вот на экране наконец-то появляется аватар вашей боевой подруги. Вы рассказываете ей о найденном вчера подземелье, где наверняка хранится множество полезного добра, и видите, как сучающаяся гримаска на лице девушки стремительно меняется на выражение заинтересованности. Вж-жж! Минутная стрелка на часах делает пол-оборота. Ваша двоюродная сестра зачистила пещеру и возвращается в город, буквально сгибаясь под грузом трофеев. Однако в местном филиале Шервудского леса на вас нападает пара начинающих Робингов Гудов. Начинается сражение, в котором для победы надо не только быстро елозить мышкой по коврику, но еще и контролировать свое эмоциональное состояние. Любкой, кто занервничает, будет тут же "награжден" снижением характеристик, а следовательно, и шансов на победу...

2016 год. Акции еще год назад никому не известной фирмы, выпустившей на рынок



Кадр из игровой части Mind Balance.

первый полнофункциональный "нейроинтерфейс" для PC, бьют все рекорды по скорости роста. Именные разработки игр и программного обеспечения выстраиваются в многокилометровую очередь за SDK, а вы — счастливый обладатель популярного устройства — наслаждаетесь возможностями, которые оно дает вам в играх. Вас больше не сковывают наручники из ограниченных возможностей традиционных клавиатур и мышек. Вот вы бежите по полю боя к ближайшему укрытию, ведя беспокоящий огонь по окопавшемуся где-то слева противнику, и одновременно смотрите направо в сторону леска, из которого должно появиться долгожданное подкрепление. А уже через час, сменив игру, сами решаете, куда и когда отправить помощь. Вы мысленно "прогнозируете" в голове возможные необходимые отряды, определяете их построения и скорость движения и указываете взглядом точки назначения на карте. На то, чтобы раздать приказы всем подчиненным, у вас уходит лишь несколько секунд...

2050 год. Рождение первой в истории человечества системы виртуальной реальности. Миллионы человек получили возможность играть, отдыхать и даже работать в одном из сотен миров, по реалистичности практически не уступающих тому, что они привыкли видеть в своем родном мире. Старина Александр сидит в беседке, затерявшейся где-то на просторах прекрасной безымянной планеты, и наслаждается мягким светом двух солнц. Длинноногая синекожая аборигенка приносит ему кружку чая — самого обычного чая, из рублевого пакетика — и ставит на стол. Отпив из кружки, Александр берет в руки лист белой бумаги, на котором буквы начинают складываться в первые слова:

"Нейроинтерфейсы" прошлого века: как все начиналось.

Разумеется, все сказанное в последней главе не является истиной в последней инстанции. Могут измениться даты и появиться более экзотичные способы использования описанных выше разработок. Или "взбрыкнет" человеческая физиология, выставив на пути соединения компьютера и человека раннее неизвестные барьеры. Да много чего может еще измениться. Но факт остается фактом — привычным устройствам управления компьютерами (да и не только ими — практически любой другой техникой тоже) уже совсем скоро придется потесниться.

P.S. Автор выносит благодарность **Евгению Головки** за помощь в подготовке данной статьи.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция
Universal-DF33 от компании Exciland

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Лето в самом разгаре. Настала пора каникул и отдыха. Наконец-то можно поиграть во все игры, которые вышли за последнее время, и при этом никто вам не будет говорить, что завтра опять на занятия или что уже поздно и пора идти спать, а не сидеть за компьютером.... В это время года можно играть сутки напролет! А для хорошей игры нужен и соответствующий компьютер.

В этот раз к нам на тестирование попала игровая система Universal-DF33 от компании Exciland, построенная на системной плате MSI Neo2-PFS Platinum Edition с 6-канальным звуком.

Экстерьер

Наконец-то в нашей тестовой лаборатории оказался системный блок не черного цвета! Бело-синий корпус Ascot 6CR/300 от Asus выглядит совсем по-летнему. На его передней панели размещены все стандартные кнопки (включение/выключение, сброс), а в нижней части расположена открывающаяся панель с двумя дополнительными USB-портами и аудиовходами для микрофона и наушников. В системный блок можно устанавливать до четырех внешних 5-дюймовых устройств. Порадовало и то, что заглушки снимать очень легко: надо всего лишь отжать фиксатор и потянуть заглушку на себя.

В Ascot 6CR/300 установлен блок питания на 300 Вт и один вентилятор на выдув. Корпус от Asus хорошо продуман и удобен в использовании.

Внутри

В самом системном блоке установлена материнская плата MSI Neo2-PFS Platinum Edition, которая обладает очень высокой производительностью и функциональностью: она построена на чипсете i865PE от Intel и использует встроенный 10/100-гигабитный LAN-адаптер и 6-канальный звуковой кодек.

Компания MSI всегда уделяла большое внимание не только качеству своих материнских плат, но и под-

держке пользователей. Neo2-PFS использует ряд эксклюзивных фишек, которые присущи продукции только этой компании:

- **Live Update 3** — утилита для обновления BIOS и драйверов непосредственно из интернета;

- **CoreCenter** — предоставляет возможность разгона процессора, AGP-порта, памяти и PCI-шины; при этом сама следит за температурой всей системы;

- **CoreCell** — состоит из функций **Speedster** (максимальный разгон), **PowerPro** (энергосбережение), **LifePro** (поддержание постоянной температуры, адаптивный вентилятор) и **BuzzFree** (управление уровнем шума).

На системной плате установлен процессор Intel Pentium 4 (Prescott, 1 Мбайт кэша 2-го уровня) с технологией Hyper-Threading, два модуля памяти ValueRAM DDR400 от Kingston по 256 Мбайт каждый. В качестве видеосистемы была выбрана карта Sapphire Radeon 9600XT с 256 Мбайт памяти,

DVI и видеовыходом. Объем жесткого диска Seagate Barracuda V с интерфейсом Serial ATA более чем достаточен — 120 Гбайт свободного пространства. Для чтения и записи данных уста-

новлен комбопривод CRX-320E-10 от японской компании Sony со скоростной формулой 52x32x52x16.

Надо сказать, что система в целом хорошо сбалансирована и большинство современных игр на ней просто летают.

Тесты

Как обычно, после описания самой системы и ее особенностей перейдем к десерту — тестированию в играх и различных приложениях. Universal-DF33 от Exciland прошел огонь и воду в FutureMark PCMark04, AquaMark3 от Massive Development, а также играх — Unreal 2 и Far Cry. Перед тем как начать тестирование, мы установили свежие драйвера для чипсета i865PE (Intel Chipset Software Installation Utility 5.1.1.1002) и самую последнюю версию ATI

Результаты тестов в PCMark04

CPU	Memory
4536	4763

Результаты тестов в AquaMark3

Scores	FPS
30947	30,95

Catalyst версии 4.6 (драйвера для Radeon вы можете найти на компактках или DVD "Игромани", которые прилагаются к этому номеру журнала).

Результаты в PCMark04 и AquaMark3 неплохие. Но это "неживые" тесты, самое интересное — тесты в играх — мы припасли напоследок.

Игра	Разрешение	
	1024x768, 32 бита	1280x1024, 32 бита
Unreal 2	82,98	47,96
Far Cry	38,52	25,60

И здесь игровая станция от Exciland показала себя хорошо. Хотя видеокарта Radeon 9600XT не относится к классу hi-end, при разрешении экрана на 1024x768 и высоком уровне детализации вы сможете спокойно играть в самые современные игровые блокбастеры.

Резюме

Итак, компьютер Universal-DF33 от Exciland будет хорошим выбором для геймера, который не хочет тратить бешеные деньги на новый компьютер, но жаждет насладиться всеми красотами современных игр.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию Exciland (www.exciland.ru).



Конфигурация

Корпус	Asus Ascot 6CR/300 300 Вт
Процессор	Intel Pentium 4 3,0 ГГц (Prescott, 1 Мбайт кэша 2-го уровня)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	MSI Neo2-PFS Platinum Edition (i865PE)
Память	2x256 Мбайт DDR400 Kingston
Видеокарта	Sapphire Radeon 9600XT 256 Мбайт
FDD	3.5" 1,44 Мбайт Mitumi
HDD	120 Гбайт Seagate Barracuda V SATA
Оптический носитель	Sony CRX-320E-10 DVD-ROM+CD-RW (52x32x52x16)
Звук	6-канальный, интегрированный
Цена (\$)	885

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Итак, с наступлением лета многие разъезжались по дачам или отдыхают уже на море, ну а для тех, кто еще остался в городе, мы, как обычно, представляем всевозможные варианты разумных компьютеров всех ценовых категорий. Уже в этом сезоне на рынке появится новая платформа от Intel — чипсет i915/i925, а с ним — Socket 775 и PCI Express. AMD также припасла сюрпризы для своих поклонников — Socket 939 (читайте обзор новой платформы от AMD в нынешнем выпуске «Железного цеха»), который ничего принципиально нового не несет, но интересен тем, что теперь все процессоры серии Athlon 64 смогут работать с обычной DDR SDRAM-памятью в двухканальном режиме. Однако все это — в недалеком будущем, ну а пока мы имеем то, что имеем. Особых изменений за отчетный месяц не произошло, разве что на рынок вышла видеокарта X800 Pro от ATI. Ниже мы пред-

ставим несколько конфигураций компьютеров из того железа, что на данный момент присутствует на рынке (в прайс-листах www.ultracomp.ru и www.oldi.ru).

Дешево и сердито (категория «Меньше \$500»). Как обычно, звук встроенный. Поклонникам AMD здесь повезло больше, так как на чипсетах nForce2 интегрированный звук более качественный и отнимает меньше мощности у процессора. Под Intel — материнская плата на чипсете i845PE от MSI и процессор Celeron уже с частотой 2000 ГГц. Видеокарта — все та же Radeon 9200SE с TV-выходом. Памяти — 256 Мбайт, хотя на этот раз решили поставить более качественную Kingston.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Под Athlon XP выбираем материнку от Abit NF7, а под Intel — системную плату от Albatron. Цены на процессоры несколько снизились, и теперь в

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-53 BOX Socket940	800,80
Материнская плата: MB Giga-Byte GA-K8NNXP940 Socket940, nForce3 150, DDR, AGP8x, Sound, SATA RAID, GB Lan+Lan, ATX, OEM	200,30
RAM: DIMM DDR400 PC3200 2x512Mb ECC Registered Kingston [KYR400X72R3A-512]	292,96
HDD: Maxtor 7Y250MD SATA MaxLinePlusII 250.0 Гбайт x 2 RAID	406,30
Видеоплата: MSI Radeon X800 Pro 256Mb TV DVI (8976 TD256) Retail	551,25
Оптический привод: Plextor DVD/RW+CD/RW PX-504A IDE Retail	182,70
Дисковод: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	6,49
Звуковой шнур	0,30
Корпус: ZALMAN TMN500A ATX 300 Вт бесшумный	850
Колонки: Creative Gigaworks THX S750 (Subwoofer + 7 Satellite) 210 Вт + 7x70 Вт Black Retail409,50	
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical USB + PS/2 (931162)	50,30
Клавиатура: Cherry G86-21050 RGA AAAA "CyMotion Master Xpress", USB+PS/2	62
Монитор: Sony XW208 Black 1600x1200, 450-1, 250кд/м², 15mc	1711,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail	220
Итого:	\$5744,4
Замена 1: Logitech MX900 Optical USB (blue/tooth) (930970)	24,20
Замена 2: Elumix Illuminated 5003-11 Silver&Aquamarine (клавиатура с подсветкой)	84,3
Опция 1: USR Courier 56K External Russian v.92 Retail (3453)	147,70
Опция 2: Рупь + педаль THRUSTMASTER F1 Force Feedback (2960625)	230
Опция 3: Джойстик THRUSTMASTER Top Gun Afterburner Force Feedback (2960471)	106,70
Опция 4:геймпад THRUSTMASTER 360 Modena UPAD (2960609)	42,50
Со всеми наворотами:	\$6379,80

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon XP 1800+ Thoroughbred Socket A (266 МГц, 256 кбайт)	54,34
Кулер: Titan TTC-D5TB(TC) Socket A	6,70
Материнская плата: Chaintech CT-7NUL3/LAN Summit Socket A, nForce2, DDR400x, FSB400, AGP 8x, ATA133, Sound, LAN, ATX	55,60
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	1,10
RAM: DIMM DDR400 PC3200 256 Мбайт Kingmax	44,10
HDD: Hitachi HD5722580V/LAT20 80 Гбайт	63,53
Видеоплата: 128 Мбайт 9200SE TV [Gigabyte GV-R92S128T] OEM	45,15
Оптический привод: 52-скор Sony 5261 IDE OEM	15,75
Дисковод: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	6,49
Звуковой шнур	0,30
Корпус: UTT DE-4386 ATX 300 Вт P4 USB + AUDIO	43,7
Колонки: Dialog U-90 100 Вт PMPO	4,93
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical PS/2 (400dpi) Bundle	5,69
Клавиатура: BTC-S107 (5199) PS/2	7,08
Монитор: PLUS UPS Systems MP-524, 0.28	99,75
Итого:	\$456,21
Замена 1: AMD Athlon XP 2500+ Barton Socket A (333 МГц, 512 кбайт)	32,81
Замена 2: Microlab B62 16 Вт Stereo Дерево White	11,17
Замена 3: RoverScan 115G5 0.28, 50-120 Гц, 1024x768	2,10
Опция 1: USR Sportster 3094 PCI Internal + Voice OEM	15,40
Опция 2: геймпад Genius G-08X	8,90
Опция 3: Джойстик Genius F-23	22,54
Со всеми наворотами:	\$549,13

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] Socket 478 Celeron 2000 128 кбайт	62,69
Материнская плата: MSI 845PE Neo-L (6580) Socket 478, i845PE, DDR333, FSB800, AGP 4x, Sound 6ch, USB2.0, LAN ATX	60,38
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	1,10
RAM: DIMM DDR400 PC3200 256 Мбайт Kingmax	44,10
HDD: Hitachi HD5722580V/LAT20 80 Гбайт	63,53
Видеоплата: 128 Мбайт 9200SE TV [Gigabyte GV-R92S128T] OEM	45,15
Оптический привод: 52-скор Sony 5261 IDE OEM	15,75
Дисковод: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	6,49
Звуковой шнур	0,30
Корпус: UTT DE-4386 ATX 300 Вт P4 USB + AUDIO	43,7
Колонки: Dialog U-90 100 Вт PMPO	4,93
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical PS/2 (400 dpi) Bundle	7,08
Клавиатура: BTC-S107 (5199) PS/2	5,69
Монитор: PLUS UPS Systems MP-524, 0.28	99,75
Итого:	\$462,64
Замена 1: [BOX] Socket 478 Celeron 2600 128 кбайт	27,71
Замена 2: Microlab B62 16 Вт Stereo Дерево White	11,17
Замена 3: RoverScan 115G5 0.28, 50-120 Гц, 1024x768	2,10
Опция 1: USR Sportster 3094 PCI Internal + Voice OEM	15,4
Опция 2: геймпад Genius G-08X	8,90
Опция 3: Джойстик Genius F-23	22,54
Со всеми наворотами:	\$550,46

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] AMD Athlon XP 2600+ Barton Socket A (333 МГц, 512 кбайт)	86,63
Материнская плата: Abit NF7 Socket A, nForce2, DDR400+, FSB833, AGP Bx, ATA133, Sound 6ch, LAN, ATX	72,03
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2
Шлейф: UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	1,10
RAM: DIMM DDR400 PC3200 512 Мбайт M.Tec	90,63
HDD: Hitachi HD572251VLAT20 120 Гбайт	87,20
Видеоплата: Sapphire 128 Мбайт 9800SE TV DVI (256bit part number:1024-MC00-xx-xx) Retail	155,40
Оптический привод: Sony 48/24/48+16 CRX300E IDE OEM	45,68
Дисковод: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	6,49
Звуковой шнур	0,30
Корпус: InWin IW-J551 ATX 300 Bt P4 + FAN + USB	64,30
Колонки: MicroLab M260 (Subwoofer + 2 Satellite) 28 Вт Дерево White	19,9
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical PS/2 (400 dpi) Bundle	7,08
Клавиатура: Logitech Internet (967248)	13,69
Монитор: LG Flatron F700P 0.24, 50-160 Гц, 1280x1024	189
Итого:	\$841,43
Замена 1: [BOX] AMD Athlon XP 2700+ Thoroughbred Socket A (333 МГц, 256 кбайт)	28,87
Замена 2: MicroLab X2-5.1 (Subwoofer + 5 Satellite) 48 Вт Дерево Black	38,60
Замена 3: 160 Гбайт 7200 об/мин 8 Мбайт cache Hitachi HD5722516VLAT80	20,90
Опция 1: USB Sportster 5633 56K Ext. V92 Retail USB	49,50
Опция 2: Геймпад THRUSTMASTER FireStorm Digital Gamepad 3 (2960626)	14,40
Опция 3: Джойстик LOGITECH WingMan Attack 3 (963291)	30,48
Со всеми наворотами:	\$1024,18

наших конфигурациях красуются AMD Athlon XP 2600+ на ядре Barton и Pentium 4 2,4 ГГц, основанный на Prescott. Кроме того, для платформы Intel сразу советуем использовать память 2x256 Мбайт, чтобы выжать максимум из системы.

Займи, но купи (категория "Больше \$1000"). Интересная складывается ситуация: на рын-

ке еще не появилось никакого нового железа, а цены на топ-процессоры, видеокарты и память уже падают. А все дело в том, что вот-вот на наши головы обрушится лавина новинок! Новые системные платы под Socket 775 от Intel и Socket 939 от AMD. Производители видеокарт в свою очередь тоже не спят. Уж совсем скоро появятся X800

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] Socket 478 1024 кбайт FSB 400 Pentium 4 2.4 ГГц	128,13
Материнская плата: Abitron PX865PE Pro Socket478, i865PE, DDR400+, FSB1000, AGP Bx, Sound 6ch, LAN 3COM, USB2.0, SATA, ATX	81,40
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2
Шлейф: UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	1,10
RAM: DIMM DDR400 PC3200 2x256 Мбайт Kingmax	88,20
HDD: Hitachi HD572251VLAT20 120 Гбайт	87,20
Видеоплата: 128 Мбайт 9800SE TV DVI (Sapphire 256bit part number:1024-MC00-xx-xx) Retail	155,40
Оптический привод: Sony 48/24/48+16 CRX300E IDE OEM	45,68
Дисковод: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	6,49
Звуковой шнур	0,30
Корпус: InWin IW-J551 ATX 300 Bt P4 + FAN + USB	64,30
Колонки: MicroLab M260 (Subwoofer + 2 Satellite) 28 Вт Дерево White	19,90
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical PS/2 (400 dpi) Bundle	7,08
Клавиатура: Logitech Internet (967248)	13,69
Монитор: LG Flatron F700P 0.24, 50-160 Гц, 1280x1024	189
Итого:	\$889,87
Замена 1: [BOX] Socket 478 1024 кбайт FSB 533 Pentium 4 2.8 ГГц	42,50
Замена 2: MicroLab X2-5.1 (Subwoofer + 5 Satellite) 48 Вт Дерево Black	38,60
Замена 3: 160 Гбайт 7200 об/мин 8 Мбайт cache Hitachi HD5722516VLAT80	20,90
Опция 1: Omni 56K V.92 (PCI plus) Int Retail	35,80
Опция 2: Геймпад THRUSTMASTER FireStorm Digital Gamepad 3 (2960626)	14,40
Опция 3: Джойстик LOGITECH WingMan Attack 3 (963291)	30,48
Со всеми наворотами:	\$1072,55

Platinum Edition от ATI (обзор X800 вы найдете на страницах этого номера) и GeForce 6800 Ultra от nVidia.

Тобя я видел во сне. Ну а здесь, как всегда, все по максимуму. Правда, на этот раз поставили еще более мощный процессор Athlon FX-53 и новейшую видеокарту X800 Pro, которая совсем недавно появилась в прода-

же. В остальном все осталось на своих местах: тот же монитор 20 дюймов, бесшумный корпус ZALMAN на тепловых трубках. Мечта любого геймера!

Спонсор рубрики

"Разумный компьютер" —

"РЖК" (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] AMD Athlon 64 3400+ Socket 754	445,2
Материнская плата: Softek SL-K8AN-RL Socket 754, nForce3 150, DDR400+, FSB800, AGP Bx, ATA133, Raid, SATA, Sound, LAN	99,84
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2
Шлейф: UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	1,10
RAM: DIMM DDR400 PC3200 1024 Мбайт (2x512 Мбайт) Kingston [KVR400X64C3AK2-1G]	194,25
HDD: Western Digital 200JD 200 Гбайт x 2RAID	263,56
Видеоплата: 256 Мбайт 9800XT VIVO DVI [ASUS 9800XT/TV/D] Retail	467,25
Оптический привод: Plextor DVD/RW+CD/RW PX-504A IDE Retail	182,70
Дисковод: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	6,49
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Chieftec BX-02B-SL-B 300 Bt P4 + USB + AUDIO + IEEE1394 Black	110,25
Колонки: Creative Inspire 5700 (Subwoofer + 5 Satellite) 30 Вт + 1x21 Вт + 4x7 Black Retail	269,85
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical USB + PS/2 (931162)	50,30
Клавиатура: Cherry G86-21050 RGA AAA "CyMotion Master Xpress", USB+PS/2	62
Монитор: Sony SDM H573P Silver 1280x1024, 500-1, 400к/м², 160x160, 16 мс	592,80
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail	220
Итого:	\$2967,89
Замена 1: Logitech MX900 Optical USB (blueooth) (930970)	24,20
Замена 2: Creative Gigawatts THX S750 (Subwoofer + 7 Satellite) 210 Вт + 7x70 Вт Black Retail	139,65
Замена 3: Elumix Illuminated S003-11 Silver&Aquamarine (клавиатура с подсветкой)	84,30
Опция 1: USB Courier 56K External Russian v.92 Retail (3453)	147,70
Опция 2: Руль + педали THRUSTMASTER F1 Force Feedback (2960625)	230
Опция 3: Джойстик THRUSTMASTER Top Gun Afterburner Force Feedback (2960471)	106,70
Опция 4: Геймпад THRUSTMASTER 360 Modena UPAD (2960609)	42,50
Со всеми наворотами:	\$3742,94

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] Socket 478 512 кбайт FSB 800 Pentium 4 3.4 ГГц	404,25
Материнская плата: ASUS P4C800-E Deluxe Gold Socket478, i87P, DDR400+, FSB800, ATA133, AGP Pro, Sound, LAN, 1394, SATA	179,55
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2
Шлейф: UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	1,10
RAM: DIMM DDR400 PC3200 1024 Мбайт (2x512 Мбайт) Kingston [KVR400X64C3AK2-1G]	194,25
HDD: Western Digital 200JD 200 Гбайт x 2RAID	263,56
Видеоплата: 256 Мбайт 9800XT VIVO DVI [ASUS 9800XT/TV/D] Retail	467,25
Оптический привод: Plextor DVD/RW+CD/RW PX-504A IDE Retail	182,70
Дисковод: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	6,49
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Chieftec BX-02B-SL-B 300 Bt P4 + USB + AUDIO + IEEE1394 Black	110,25
Колонки: Creative Inspire 5700 (Subwoofer + 5 Satellite) 30 Вт + 1x21 Вт + 4x7 Black Retail	269,85
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical USB + PS/2 (931162)	50,30
Клавиатура: Cherry G86-21050 RGA AAA "CyMotion Master Xpress", USB+PS/2	62
Монитор: Sony SDM H573P Silver 1280x1024, 500-1, 400к/м², 160x160, 16 мс	592,80
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail	220
Итого:	\$3007,65
Замена 1: Logitech MX900 Optical USB (blueooth) (930970)	24,20
Замена 2: Creative Gigawatts THX S750 (Subwoofer + 7 Satellite) 210 Вт + 7x70 Вт Black Retail	139,65
Замена 3: Elumix Illuminated S003-11 Silver&Aquamarine (клавиатура с подсветкой)	84,30
Опция 1: USB Courier 56K External Russian v.92 Retail (3453)	147,70
Опция 2: Руль + педали THRUSTMASTER F1 Force Feedback (2960625)	230
Опция 3: Джойстик THRUSTMASTER Top Gun Afterburner Force Feedback (2960471)	106,70
Опция 4: Геймпад THRUSTMASTER 360 Modena UPAD (2960609)	42,50
Со всеми наворотами:	\$3782,70



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Куда делась Проверка диска (ScanDisk) в Windows XP и 2000? Я долго копался в настройках, но нигде не могу ее обнаружить. Может быть, эту возможность просто убрали? Эта функция мне просто необходима, так как я люблю таскать свой жесткий диск по друзьям, а после каждого прихода его надо проверять. Да и диски на работоспособность тестировать нужно.

Не знаю почему, но в Microsoft решили, что запускать ScanDisk как отдельную программу пользователям не нужно, поэтому запуск этой и нескольких других программ по обслуживанию дисков затащили глубоко в настройки дисков. Начну объяснять расположение Scandisk — из уважения к старине — с Windows 2000. Относительно простой способ запустить проверку диска (а также дефрагментации и архивации данных): кликните правой кнопкой мыши на "Мой компьютер" → "Управление". В результате запустится системная программа "Управление компьютером" → "Запоминающие устройства" → "Управление дисками". Далее кликните правой кнопкой мыши на нужный диск, затем надо выбрать "Свойства" → "Сервис". Далее вылезет всем знакомое окно проверки диска, дефрагментации и так далее. Второй способ проверки диска в Windows 2000 пригодится только в экстренных случаях, так как из Windows проверить диск таким образом очень неудобно. Если вы находитесь в Windows, то надо перезагрузиться. Во время загрузки Windows нажмите F8 и выберите в меню загрузки пункт "Safe Mode with Command Prompt". Если появится другое меню (такое бывает, если установлено несколько операционных систем), надо выбрать "Return to boot to Windows 2000". После этого появится командная строка DOS. Чтобы проверить диск, воспользуемся программой chkdsk. Ее можно запускать и из-под оболочки Windows, но это неудобно (да и не нужно). Программа обладает довольно большим количеством функций, подробно о них можно узнать, набрав "chkdsk /?". На экране будут показаны все ключи запуска данной программы. От себя могу предложить такой вариант: "chkdsk /f /r". В этом случае будет проверяться активный на данный момент диск, проверка будет проходить со сканированием поверхности диска и chkdsk попытается восстановить утерянные данные. Сканирование может занять продолжительное время. Чтобы этого избежать, нужно запустить smartdrv.exe. Этот драйвер позволяет значительно ускорить операции с диском. Все вышеописанное верно и для Windows XP, только в этой операционной системе до программы "Управление компьютером" можно добраться через пункт "Администрирование" в меню "Пуск".



Я слышал, что неким образом можно восстанавливать удаленные файлы и информацию на диске после форматирования. Не могли бы вы рассказать, как происходит такое восстановление и какими программами это делается. Также мне интересно узнать, как вообще сохранять конфиденциальность своих данных, если даже после удаления всегда можно восстановить любую информацию?

Во-первых, я опишу, каким образом работает такое "чудесное" восстановление информации. Дело в том, что после удаления файла физически он не удаляется целиком. Операционная система лишь стирает информацию о том, что файл является используемым, и пространство, на котором располагался файл, может быть перезаписано. Таким образом, после удаления файла он фактически остается нетронутым. Хочу отметить, что восстановить после удаления можно далеко не все файлы и далеко не всегда. На пустое место может быть записана любая инфор-

мация, и, если на компьютере все время ведется работа с диском, пустое место будет скоро перезаписано. Поэтому уже через день после удаления какого-то файла можно восстановить от силы его имя. В деле своеобразной "защиты информации" активно помогает система подкачки Windows. Файл подкачки, если он неограничен, постоянно меняет свой размер и размывается по диску, заполняя собой пустые места. Вообще шанс восстановления информации зависит от того, насколько интенсивно производится запись на диск. Аналогично быстрое форматирование перезаписывает только заголовок диска и не трогает его содержимое. Программ для восстановления удаленных файлов и отмены форматирования — множество; например, очень хороши **unformat.exe** и **unerase.exe** под DOS из комплекта Norton Utilities. Существуют также программы для удаления файлов таким образом, что их невозможно будет восстановить. Например, Norton Wipe. Принцип работы таких программ очень прост: после удаления файла они на это место записывают данные несколько раз. Кстати, в некоторых модификациях Linux есть специальная команда для форматирования диска и записи на него единиц, а затем нулей. Понятно, что эта команда предназначена исключительно для людей, которым нужно быстро отформатировать жесткий диск так, чтобы никто не мог восстановить записанную на нем информацию.



Я купил новый жесткий диск — Seagate Barracuda 40 Гбайт 7200.7 34001A. Подключаю, а моя материнская плата его не видит. Ума не приложу, что мне делать. Может быть, это из-за материнской платы? Она у меня довольно старая. Подскажите, как это можно исправить, а то покупать новую материнскую плату мне как-то не хочется.

Для начала стоит проверить, нет ли аппаратных проблем. Жесткий диск должен быть правильно установлен и настроен. Материнская плата, все кабели и шлейфы должны быть рабочими. Если все в порядке, то переходим к рассмотрению программных проблем. Сначала надо зайти в BIOS и стандартную настройку CMOS "Standard CMOS Setup". Найдите там нужные опции и введите данные значения:

Cylinders = 1025 (попробуйте 1024, если такого пункта нет);
Heads = 16;
Sectors = 63;
Mode = Normal.

Эти параметры соответствуют емкости диска в 540 Мбайт, такой размер должен быть в любом BIOS'e, который поддерживает большую емкость диска. Затем загрузитесь с загрузочным CD-диском или дискетой с программой **fdisk.exe**. После загрузки запустите **fdisk**. Если спросят, нажмите "Y" для установки поддержки дисков большой емкости. Из меню надо выбрать пункт 4. Этот пункт отвечает за информацию о жестком диске. Размер диска должен быть равен 528 Мбайт. Если это так, то BIOS материнской платы или поврежден (что, впрочем, маловероятно), или нуждается в перепрошивке. Обновления BIOS для поддержки дисков большой емкости можно скачать с сайта производителя материнской платы. Если и это не поможет, значит BIOS платы не распознает жесткие диски выше 32 Гбайт. Тогда необходимо выставить на приводе переключки, заблокировав его на объем 32 Гбайт. Схема расстановки переключек для такого режима есть на сайте каждого производителя жестких дисков. Другой вариант — скачать специальную утилиту для работы с диском на сайте производителя. В вашем случае — вот ссылка на Seagate's DiskWizards: <http://www.seagate.com/support/disc/drivers/discwiz.html>.



У меня проблема со списком "Установка/Удаление программ". Я удалил программу "ручным" способом, а теперь эта софтина висит в этом списке; как можно от нее там избавиться?

Существует множество программ, с помощью которых можно редактировать список "Установка/Удаление программ". Но можно обойтись и без них. Все программы, содержащиеся в списке "Установка/Удаление программ", являются подключками вот этого ключа реестра [HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\Uninstall]. Его вы можете редактировать самостоятельно через **regedit**.



После установки Hewlett-Packard ScanJet и инсталляции у меня каждый раз возникает ошибка при загрузке Windows 98: "Отсутствует файл HPSJVDX.VXD..." Где взять этот файл? На диске с драйверами от Hewlett-Packard его нет.

Этот файл находится не на диске с драйверами, а на диске с Windows 98. Поищите его по **cab**-файлам. Для этого есть множество специализированных программ (**CAB Explorer**), также многие архиваторы могут работать с данным форматом (7-Zip, WinZip, WinRAR и др.). Сам файл поместите в папку **windows\system**. Если у вас **USB**-сканер, скопируйте также **USBSKAN.SYS** в **windows\system32\drivers**.



Мой Windows XP совсем перелюбилось. Загружаю операционную систему, все, вроде, в порядке, но панель задач и кнопка "Пуск" не появляются! Жму Ctrl+Esc, но также ничего не происходит. Только если я загружаюсь в "Безопасном режиме", появляется долгожданная панель задач. Помогите, не сидеть же мне вечно в этом безопасном режиме!

Такое поведение операционной системы может быть вызвано действием каких-то установленных драйверов или повреждениями в файле учетной записи пользователя **Windows**. Мы предложим следующие методы разрешения данной проблемы.

Метод первый: загрузиться в "Безопасном режиме" (**Safe Mode**) с минимальным набором драйверов и программ. Затем, включая по одной все программы, загружающиеся при запуске Windows, выявите ту, которая вызывает ошибку. После этого загрузитесь в нормальный режим, выключить автоматическую загрузку драйвера или программы и перезагрузиться, чтобы изменения вступили в силу.

Метод второй: создание нового пользователя. Загрузите компьютер как "Администратор" и затем создайте нового пользователя. Для этого нужно перезагрузить компьютер. Во время загрузки компьютера держите нажатой клавишу **F8**. Потом выберите "Безопасный режим" и нажмите клавишу **Enter**. На экране выбора пользователя выберите "Администратор" и введите пароль (надеюсь, его знаете).

Внимание: в некоторых случаях пароль "Администратора" может быть пустым (если вы его не вводили изначально). Тогда вводить ничего не нужно, и в строку ввода пароля курсор лучше не ставить.

Потом нужно нажать кнопку "OK", чтобы закрыть сообщение о том, что Windows XP будет загружена в безопасном режиме. После загрузки Windows нажмите кнопку "Пуск", правой кнопкой нажмите на "Мой компьютер" → "Управление" → "Управление компьютером" → "Локальные пользователи и группы". Кликните правой кнопкой мыши на папку "Пользователи" → "Новый пользователь". Там введите все необходимые данные (имя пользователя и пароль). Нажмите на "Создать", затем надо все закрыть и выйти из "Управления компьютером". После чего потребуется провести перезагрузку. Загрузитесь под только что созданным пользователем. Панель задач должна появиться. Рекомендуем переустановить под новым пользователем все нужные программы и скопировать нужные документы из папки "Мои документы" в старой записи пользователя. Для этого будет нужно нажать на кнопку "Выход из системы" в ме-



Совет месяца: Здравствуйте, Дмитрий Горячев! Мне нужна помощь в реализации, на мой взгляд, довольно экзотической операции: подключение двух компьютеров (то есть системных блоков) к одному монитору.

На самом деле операция не такая уж и экзотическая — экономия, она и в Африке экономия. Зачем покупать два отдельных монитора, если людям не надо работать в одно и то же время. Хотя в деле экономии можно было пойти еще дальше: поставить двум людям один компьютер; или, может быть, компьютер у вас приносит с собой? Кстати, я слышал, что существуют аналогичные переключатели для клавиш и мышек — вот где реальная экономия! Но вернемся к нашей проблеме. В этом деле нужен монитор с двумя **D-SUB** входами для подключения шнуров от видеокарт. Переключаться между видеокартами в таком случае можно кнопкой на передней панели. От себя могу порекомендовать монитор **Sony CPD G220**. Модель дорогая, но и функции вам нужны довольно экзотические. Должны существовать какие-то отдельные переключатели, но здесь я порекомендовать ничего не могу. Если есть опыт работы с паяльником, можно попробовать спаять такое устройство самому. Схема для подобного переключателя не должна быть сложной. Поспрашивайте на радиоловильских сайтах, там обязательно помогут. Под конец замечу, что такой переключатель, в особенности самодельный, может отрицательно сказаться на качестве изображения.

ню "Пуск". Затем дважды нажать **Ctrl+Alt+Delete**. Появится окно загрузки Windows XP. В строке выбора пользователя выбрать запись "Администратор". В строке пароля набрать пароль "Администратора" и нажать **Ok**. Кликнуть правой кнопкой на "Пуск" и выбрать пункт "Проводник" в появившемся меню. В дереве каталогов выберите свою старую учетную запись пользователя. Выберите папку "Мои документы" старой учетной записи. В меню "Правка" нажмите "Выбрать все" и затем скопируйте все файлы в буфер обмена. Документы скопируйте в "Мои документы" новой учетной записи пользователя. Затем перезагрузите Windows, и все настройки обретут силу.

Метод третий: починка Windows XP. Вставьте диск с Windows XP, начните установку операционной системы, но выберите в меню установки пункт починки уже установленной операционной системы. Таким образом, все системные файлы Windows XP будут заменены, но установленные приложения и все незначительные настройки операционной системы (внешний вид и некоторые другие) сохранятся.



Я купил ТВ-тюнер, и у меня появился вопрос, какой компрессор (аудио и видео) и для какого формата лучше использовать для лучшего качества и малых размеров? У меня AVER TV studio 305. Заранее спасибо!

Да, давайте поговорим о видеоформатах и т.д. По умолчанию практически все ТВ-тюнеры поддерживают запись с помощью нескольких самых распространенных **avi**-кодексов от **Microsoft** и запись в формат **mpeg**. Можно напрямую из тюнера сохранять видео в один из этих форматов, а затем перекодировать в какой-то более подходящий. Программ для перекодировки из одного видеоформата в другой в интернете просто гигантское количество. Самый продвинутый на данный момент способ хранения видеоданных — это кодек **DivX**. Но совершенства не бывает, и у **DivX** есть свои недостатки, среди которых можно отметить долгое время перекодирования и некоторые другие. Мне лично симпатичны кодеки **Bink** и **Smacker**. Ими пользуются многие компании, занимающиеся разработкой игр, в том числе знаменитая **Blizzard**. Данные кодеки по абсолютным показателям сжатия могут и отставать от **DivX**, но все равно обладают очень хорошей компрессией при отличном качестве звука и изображения. Также процесс сжатия может быть настроен в достаточно широких пределах. Любой человек может бесплатно скачать **Bink** или **Smacker** и использовать их для собственных нужд. Платить за использование этих кодексов нужно, только если их используют в коммерческих целях — для извлечения прибыли. Для обработки самого видео можно порекомендовать программу **VirtualDub**. Она бесплатна и обладает большим количеством функций (кодирование, наложение фильтров и т.д.). ■

Автор: Игорь Вороняцкий

Теория

СИСТЕМНЫЙ РЕЕСТР: ЭТО ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ

КАК НАСТРОИТЬ ТО, ЧТО ДАЖЕ ТВИКЕРАМ НЕ ПОД СИЛУ

Бытует мнение, что системный реестр — это нечто необъятное, принципиально непостижимое да и, по большому счету, не особенно нужное рядовому юзеру. Для истины в этом есть: открыв в первый раз (и зачастую последний) реестр Windows, неискушенный пользователь чувствует себя как баран, уставившийся на новые ворота. Видя перед собой тысячи разделов и подразделов, массу непонятных терминов и сокращений, уму параметров и значений, обычный человек попросту теряется, проникаясь уверенностью, что разобраться во всем этом хозяйстве ему попросту не под силу. Да и зачем, если существует огромное количество специализированных программ, способных удовлетворить практически любую прихоть?

На самом деле, знание того, как устроен реестр и как им пользоваться, пригодится абсолютно всем, кто имеет дело с компьютером. Почему? Да потому, что зная это, вы сможете изменить в своей системе практически все. Конечно, вы можете пользоваться специальными программами — но только до поры до времени. Рано или поздно у вас возникнет необходимость сделать с системой что-то такое (причем это может быть вопрос жизни и смерти), что попросту не под силу ни одной из существующих софтин, ведь даже самые продвинутые утилиты не способны обеспечить доступ ко всем опциям реестра (такие программы просто не

могут существовать в природе). Вот тогда вы и поймете, насколько важно уметь вручную редактировать реестр.

ОСНОВА ОСНОВ

По замыслу Microsoft системный реестр (появился в Windows 95) был призван заменить ini-файлы, в которых хранилась информация о настройках Windows и всех программ, установленных на компьютере (в наследство от тех времен в Windows 95 остались файлы win.ini и system.ini, необходимые для работы 16-битных приложений). Это основа основ операционной системы, где содержатся профили всех пользователей, конфигурация оборудования, информация об установленных программах и типах файлов, создаваемых каждой программой, параметры папок и значков программ, а также данные об используемых портах. Иными словами, реестр — это гигантская база данных, без которого ОС



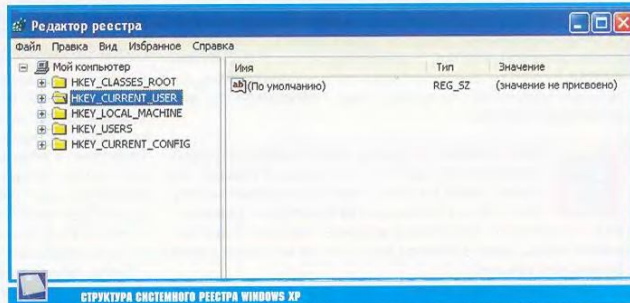
ТЕРМИНОЛОГИЯ

Разделы и подразделы — это папки в левом окне редактора реестра.

Куст (в английской документации — улей, от англ. "hive") — это раздел реестра, представленный в виде файла на жестком диске (например, кусты **Default**, **SAM**, **Security**, **System** можно найти в папке **Windows\System32\Config**).

Ключ реестра — некая переменная, которой присвоено определенное значение. Отображается в правом окне редактора реестра.

корнем каталога Windows, либо через меню "Пуск" (Пуск\Выполнить\regedit). Microsoft намеренно скрыла редактор реестра, поскольку при неосторожном или неу-



СТРУКТУРА СИСТЕМНОГО РЕЕСТРА WINDOWS XP

представляла бы собой всего лишь бессистемный набор программных модулей.

Получить доступ к реестру можно, либо запустив файл **regedit.exe**, находящийся в

мелом обращении с ним последствия могут быть довольно плачевными.

Реестр имеет древовидную структуру, а его основными разделами являются:

HKKEY_CLASSES_ROOT (зачастую его указывают в сокращенном виде — HKCR) — в этом разделе хранится информация обо всех типах файлов, зарегистрированных в Windows (на самом деле это всего лишь ссылка на подраздел, доступный по адресу **HKLM\Software\Classes**).

HKKEY_CURRENT_USER (HKCU) — здесь содержатся настройки текущего пользователя, т.е. того, кто работает за компьютером в данный момент. Это ссылка на один из подразделов HKCU.

HKKEY_LOCAL_MACHINE (HKLM) — информация об аппаратной конфигурации и программах, установленных на компьютере. Настройки, хранящиеся в этом разделе, действительны для всех пользователей.

HKKEY_USERS (HKU) — профили всех пользователей компьютера.

HKKEY_CURRENT_CONFIG (HKCC) — сведения о текущей конфигурации PC (это ссылка на **HKLM\SYSTEM\CurrentControlSet\Hardware Profiles\Current**).

На практике чаще всего придется обращаться к HKCU и HKLM — именно там хранится большинство настроек, которые могут вам понадобиться.

Параметры реестра выстраиваются в определенном порядке: имя, тип данных и значение (например, **[ScreenSaveTimeOut]** **[REG_SZ]** **[300]** — время (в секундах), через

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

ДАННЫЕ/СЛУЖЕБНЫЕ/АРХИВАЦИЯ ДАННЫХ.

Можно просто скопировать содержание папки **Windows\system32\config** в другое место.

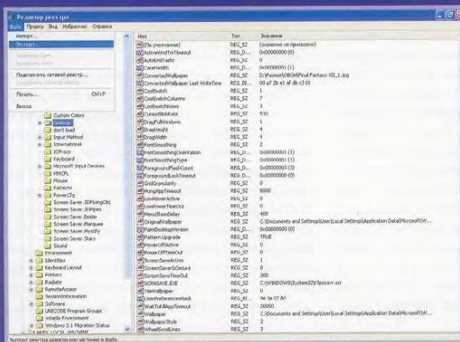
И, наконец, четвертый вариант: сделать резервную копию реестра можно, введя команду **"ntbackup backup systemstate"** (без кавычек, разумеется) в меню Пуск\Выполнить.



Неправильное изменение параметров реестра может иметь непредсказуемые последствия, поэтому при работе с ним надо соблюдать некоторые меры предосторожности. Во-первых, никогда не заменяйте реестр одной версии Windows на реестр другой. И вторых, до того, как вносить какие бы то ни было изменения в реестр, сделайте его копию. Выполнить это можно несколькими способами.

Самый простой и логичный вариант — прибегнуть к услугам программы **regedit.exe**, при помощи которой можно экспортировать как весь реестр, так и его отдельные клочки.

Другой способ предполагает использование встроенной программы архивации, расположенной по адресу **Программы\Стан-**



НИРВАНА ПИСАТЕЛЯ

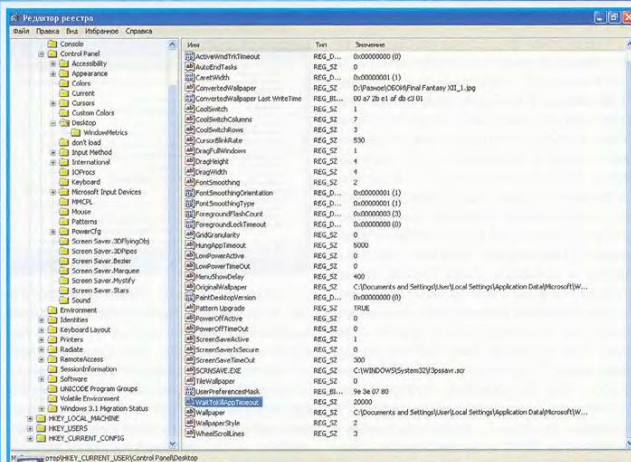
ОБЗОР АВТОМАТИЧЕСКИХ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЕЙ РАСКЛАДКИ КЛАВИАТУРЫ

Моя работа связана с набором больших объемов текста, причем не только в Word, но и в других программах. Пишу я в основном технические тексты, а в них очень часто перемежаются русские и английские слова, поэтому приходится постоянно нажимать **Ctrl-Shift**. Это очень быстро надоедает. Можно переключить текст с русского на английский и обратно два раза подряд и потом долго биться головой о монитор, проклиная нас на свете, — текст, который должен был быть набран русским шрифтом, набирается английским. Полстраницы приходится перепечатывать заново. Думаю, у вас нередко возникали такие проблемы, даже если вы не часто работаете с текстовыми редакторами. Бывает, пишешь *оарпшоапп*, чертыхаешься и пишешь *fnngmtgmkgf*, плюешь на все и досташь шариковую ручку...

Господа верстальщики, которые работали над этим текстом, со мной согласны. Дизайнеры, которые распределяли скриншоты к этой статье, тоже. Интернетчики, которые сейчас читают эту статью на нашем сайте, и те со мной согласны, памятуя о том, как тыщи раз запарывали строки в письмах, забыв переключить раскладку. Даже те, кто редко имеет дело с компьютером, наверняка вспомнят, что и с ними подобная неприятность случалась не раз и не два.

Что-то смирится с ситуацией, а кто-то... Многие программисты придерживаются мнения, что человек сам кузнец своего счастья, своих FPS и своего гига. Они привыкли все свои проблемы решать самостоятельно. Так рождаются программы для автоматического переключения раскладки клавиатуры. Эти утилиты висят в трее, а когда набираешь слово не в той раскладке (в любой программе), они не только автоматически переключают кодировку, но и (о чудо!) исправляют все неправильно написанные слова. Все эти утилиты очень похожи друг на друга, отличия между ними сводятся главным образом к различию между наборами дополнительных функций.

FF12



В ЭТОЙ ВЕТКЕ МОЖНО НАСТРОИТЬ ВРЕМЯ, ПО ПРОШЕСТИИ КОТОРОГО ПРИЛОЖЕНИЕ СЧИТАЕТСЯ ЗАВЕРШЕННЫМ

которое включается заставка). Если вы еще не очень хорошо ориентируетесь в реестре, то самостоятельно создавать и изменять имена и типы ключей не стоит — это требует от пользователя некоторой подготовки. Зато значения можете редактировать куда смелее, поскольку там зачастую все столь же очевидно, как и в приведенном чуть выше примере (прежде всего тогда, когда в значении указан путь к файлу или сайту, какие-либо числовые данные и т.д.).

Теперь небольшой пример того, что можно сделать, имея хоть какие-то навыки редактирования реестра. Допустим, вас раздражает то, что когда вы закрываете какую-то программу, Windows дает ей определенное время на завершение работы и очистку памяти. Если процесс не отвечает в течение этого времени, то система спрашивает у пользователя, убить ли процесс принудительно или подождать еще. Настроить время, в течение которого система ждет завершения процесса, можно, прогнавшись по адресу `HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop\WaitToKillAppTimeOut` (для того чтобы настроить это время применительно к системным службам, откройте ветку `HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\WaitToKillServiceTimeOut`).

Если поставить значение "1", система будет убивать зависшие процессы самостоятельно (по умолчанию там стоит 20000 миллисекунд). Кроме того, в той же ветке реестра есть ключи `HungAppTimeout`, определяющие, через какое время программа считается зависшей (значение по умолчанию — 5000), и `AutoEndTasks`, которому можно присвоить значение "1" для того, чтобы система выгружала "висяков" из памяти самостоятельно. Как видите, в большинстве случаев настроить реестр довольно просто, требуется лишь знание английского и немного логики.

Мы намеренно не стали слишком сильно углубляться в эту тему (хотя можно было бы подробно рассмотреть все типы ключей, объяснить, как пишется рег-файлы, и т.д.), понимая, что среди вас не так уж много тех,

кому это действительно интересно. Обычным пользователям, для которых как раз и предназначалась эта статья, достаточно понимать, как устроен реестр и где искать те или иные параметры. Затронутая нами тема настолько обширна, что невозможно подробно осветить ее в рамках небольшой статьи, поэтому тем, кто хочет узнать устройство системного реестра поподробнее, имеет смысл поискать специальные публикации, целиком и полностью посвященные этому вопросу (а таких изданий множество), либо перейти по крупнейшим сайтам данной тематики.

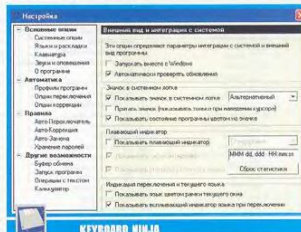


ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ

Более подробно о системном реестре и тонкостях работы с ним вы сможете узнать на специализированных сайтах:

- <http://reestr.hotmail.ru> — неплохой и, что немаловажно, русскоязычный сайт, посвященный исключительно настройке системного реестра Windows XP. Смукает лишь запрет сохранять страницы на жесткий диск и невозможность скопировать материалы данного сайта в буфер, для того чтобы почитать их в оффлайне.
- <http://www.xp.winline.ru> — еще один хороший ресурс, освещающий все, что связано с Windows XP и Longhorn.
- http://www.theeldergeek.com/registry_edits.htm — весьма серьезный сайт, на котором можно узнать практически все о реестре Windows XP. Препекомендуем.
- <http://www.winguides.com/registry> — Специализированный портал, ничуть не уступающий предыдущему (на него ведет редирект с www.regedit.com).
- http://www.kellys-korner-xp.com/xp_tweaks.htm — довольно неказистый на вид, но, тем не менее, полезный сайт. Материалы представлены в виде вопросов и ответов.

KEYBOARD NINJA



Программа переключает раскладку выделенного слова при нажатии на настроенную клавишу (по умолчанию F12 — отсюда и название). Таким образом, набрав *Ghbdtn*, стоит только выделить его и нажать F12, как программа сразу изменит его на вполне благословенное *Привет*. Программа постоянно висит в твоем значке в виде руки,нимающей что-то (наверное, клавишу F12). Интерфейс у программы довольно аскетичный. Главное — функциональность и комфорт. Это — возможность устранять последствия СЛУЧАЙНОГО НАЖАТИЯ **Caps Lock** по комбинации функциональных клавиш, исправление последнего введенного слова, исправление содержимого буфера обмена. Есть и еще одна приятная (хотя для кого как) возможность — звуковое сопровождение всех видов исправлений и изменений. Эту возможность можно отключить. Вместе с программой поставляется полтора десятка коротких звуков, явно нарезанных из второстепенных аркад. Есть и одна абсолютно бесполезная функция — постановка программы на паузу. Непонятно только, кому она нужна? Видимо, самим разработчикам, когда они сравнивают свое детище с конкурентами.

Плюсы

- + Удобство в работе
- + Высокая функциональность

Минусы

- Морально устаревший интерфейс

Резюме: Довольно неплохая программа, не обремененная никакими особенными новаторствами. Но, как всегда это бывает от длительного знакомства с «благородными» представителями этой профессии, меня не покидает ощущение, что чего-то недостает.

PUNTO SWITCHER



Процедура инсталляции утилиты обустроена на редкость удобно и эстетично. Когда с установкой было покончено и программа была запущена, я удивился тому, насколько красив интерфейс **Punto Switcher** и сколь много у нее возможностей, главная из которых — автоматическое переключение раскладки клавиатуры. Если предыдущей программе надо было давать команду на исправление выделенных слов, то **Punto Switcher** делает это сама. Если, набирая текст, вы забыли переключить раскладку и напечатали какое-то слово неправильно, **Punto Switcher** автоматически переключит раскладку и автоматически же исправит все неправильные слова. Таким образом, один раз заставив ее, о программе можно забыть (**Punto Switcher** висит в твоем тее).

Знакомство с этой софтинкой оставило у меня самые благоприятные впечатления. Почти всегда **Punto Switcher** верно определял

язык, на котором должно быть написано слово, и переключал его в случае необходимости. Как программа узнает, что слово написано не в той раскладке? Дело в том, что и в русском, и в английском языках есть характерные сочетания букв, которые присутствуют во многих словах. В обоих языках есть также сочетания букв, которые в принципе не могут являться словом. Самый простой признак: и в русском, и в английском очень редки слова, в которых идут подряд четыре согласные или три гласные буквы (разве что в хрестоматийном «длиношее»). Невозможны сочетания некоторых гласных и согласных. **Punto Switcher** хранит все эти возможные и невозможные сочетания, по этому критерию считает слово русским или английским и переводит его в нужную раскладку. Есть и ложные срабатывания, но они очень редки. В течение часа, на протяжении которого она тестировалась, программа допустила всего три ореха: неправильно поняла сочетание «во-первых», попыталась заменить аббревиатуру «FPS» и не распознала слово «поет», написанное в английской раскладке.

Сами авторы не сильно верят в безгрешность **Punto Switcher** и предусмотрели список слов-исключений, на которые программа срабатывает неверно. Просто добавив в черный список эти три слова, я научил программу их понимать. **Punto Switcher** деловито предложил мне отправить слова-исключения разработчику, чтобы пополнить базу данных для следующих версий. Я отказался, так как в тот момент не был подключен к интернету. Однако сама возможность этого радует, так как разработчики весьма активно поддерживают и развивают свою программу. Что у нас на сладоке? Много всего. Детальная и логичная справка, которая пролила свет на несколько особенностей программы, которые я сперва даже и не заметил. Это автоматический апдейт программы через интернет (в том числе обновление списка исключений), возможность временно отключить **Punto Switcher** (хотя у меня такого желания не возникало) и порекомендовать другу. В опциях программы можно настроить автоматическое исправление последствий случайного нажатия **Caps Lock**, а также ДВух ПРОписных букв в начале слова. Есть удобная возможность автозамены любых аббревиатур на полные слова (как в **Word**), назначение горячих клавиш на разные побочные действия, установка схем озвучки (причем звуки, поставляющиеся в комплекте, вполне приятны) и возможность прописать автоматическое отключение в определенных программах. Мне эта возможность очень пригодилась, так как я часто работаю в **Delphi**, и определенные сочетания команд **Punto Switcher** настойчиво считает русскими.

Плюсы

- + Удобство в работе
- + Отличный интерфейс
- + Большое количество опций

Минусы

- Проблемы с распознаванием некоторых слов

Резюме: Лучшая программа в нашем обзоре, которую можно порекомендовать всем и каждому. Алгоритм автозамены **Punto Switcher** нельзя назвать эталоном, но по совокупности других достоинств эта софтинка вне конкуренции.

Программа является своего рода логическим продолжением **Punto Switcher** (обратите внимание на схожесть интерфейса). Если заглянуть на официальный сайт, можно заметить, что некоторые из его авторов приложили руку к созданию **Punto Switcher** (хотя развиваются это две софтинки независимо). Главным минусом программы является путанный и нелогичный интерфейс, не обремененный никаким дизайном. А вот плюсов у нее... После часа тестирования выяснилось, что **Keyboard Ninja** немного лучше переключает раскладку и допускает меньше ошибок, чем **Punto Switcher**. Эта программа унаследовала от своего предшественника все самое лучшее, добавив кое-какие полезные функции. Опциональный плавающий индикатор с часами, текущей раскладкой, счетчиком букв, слов, временем редактирования, три режима работы, возможность преобразования русского текста в транслит (прямо на лету), расширенный буфер обмена со стеком и аккумулятором, автокоррекция слов с очепятками (правда, база данных очепятки очень маленькая). Всплывающий индикатор раскладки в виде флага страны и возможность создания индивидуальных профилей для разных программ. Одним словом, возможностей у **Keyboard Ninja** хоть отбавляй. Многие из них в повседневной работе не нужны (хотя иногда они могут пригодиться), но их присутствие радует. Эта утилита — достойная замена **Punto Switcher**.

Плюсы

- + Самый лучший механизм автозамены из всех программ, представленных в обзоре
- + Бездна опций

Минусы

- Довольно неудачный интерфейс

Резюме: Если неказистость интерфейса не смущает вас, остановите свой выбор на **Keyboard Ninja**. Эта программа аккумуляровала в себе все самые удачные находки в автоматических переключателях раскладок. Масса настроек, минимум ошибок, максимум функциональности.

Если оценивать все вышеописанные программы только с точки зрения функциональности, то первое место достанется, безусловно, **Keyboard Ninja**. К сожалению, эта софтинка обладает далеко не самым современным интерфейсом, и в этом плане она здорово отстает от **Punto Switcher**. Последний хоть и уступает **Keyboard Ninja** с точки зрения проработки механизма автозамены (правда, не так уж сильно), но зато обладает массой других преимуществ. Несмотря на то программа является популярным переключателем раскладки. Окончательный выбор, конечно же, остается за вами.

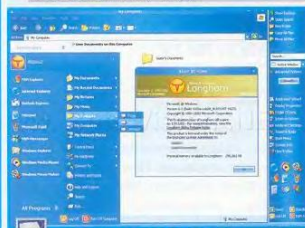
ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ.

НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ XP SERVICE PACK 2 БУДЕТ ПОТРАЧЕНО \$300 МЛН.

На продвижение Service Pack 2 для Windows XP, о поддержке которого мы писали в прошлом номере, Microsoft намерена потратить около 300 млн. долларов. Такие расходы объясняются тем, что распространяться SP2 будет несколькими способами. Покупателям компьютеров сервис-пак будет предоставляться прямо в магазине (только в США). Обладатели лицензионных копий Windows смогут заказать SP2 на компакт-диске, причем оплачивать им придется только стоимость пересылки. Те же, кто захочет скачивать апдейт через интернет, смогут воспользоваться системой BITS (Background Intelligent Transfer Service), позволяющей производить загрузку в фоновом режиме. Закачивать обновление можно по частям, прерываясь тогда, когда вам это необходимо, поскольку его размер составляет 100 мегабайт.

Выход SP2 состоится в третьем квартале этого года.

LONGHORN ВЫЙДЕТ ТОЛЬКО В 2007 ГОДУ



СКРИНШОТ, СЪНЯТЫЙ С ПОСЛЕДНЕГО БИЛДА MICROSOFT LONGHORN

В середине мая стало известно, что операционная система нового поколения Longhorn появится не раньше 2007 года. Необходимость перенести релиз "длиннорогой" системы на столь отдаленный срок обусловлена большим количеством изменений по сравнению с Windows XP. В числе особенностей этой ОС выделяются новую файловую систему Windows File System, заметно облегчающую поиск информации, единую систему доступа ко всем средствам связи (интернет-пейджерам, электронной почте и IP-телефонии), возможность автоматической синхронизации с КПК и сотовыми телефонами при помощи Bluetooth, три типа графических интерфейсов, мощную поисковую систему и многое другое.



EASTER EGG

Word 97

Создайте новый документ и впечатайте следующее предложение: "I'd like to see Bill Gates dead". Затем перейдите в меню Сервис/Язык/Выбор языка и переключитесь на "Английский (США)". После этого выделите предложение, нажмите Shift+F7 и зайдите в тезаурус (Сервис/Язык/Тезаурус).

GOOGLE FIGHT



"СХВАТКА" МЕЖДУ GOOGLE И MICROSOFT НА САЙТЕ WWW.GOOGLEFIGHT.COM ЗАКОНЧИЛАСЬ НЕ В ПОЛУЗУ ПОИСКОВОГО ГИГАНТА

Стремительный рост компании Google (за один только 2003 год ее доход составил около миллиарда долларов, чистая прибыль — 105 млн.) не могли не заметить в всезвездной Microsoft. Как я уже говорил в предыдущей новостной заметке, в Longhorn редмондовцы намерены включить чрезвычайно продвинутую поисковую систему (нужь раньше она будет включена в MSN), которая может изрядно потеснить на рынке популярные ныне поисковики. В Google это прекрасно понимают и потому уже сейчас готовят ответный удар. В данный момент там идет разработка системы, аналогичной по своим возможностям поисковику Longhorn, причем выход ее состоится задолго до появления дитя Microsoft (по некоторым данным, она будет называться Puffin). В качестве пробного шара Google уже выпустила программку Google Desktop, которая встраивается непосредственно в панель задач (см. на нашем диске).

Предсказать, кто выйдет победителем из этой схватки, пока достаточно сложно, поскольку у каждой из противниц имеются свои преимущества: поисковая система Microsoft будет встроена непосредственно в ОС, в то время как Google принадлежит сейчас львиная доля рынка, и так просто она свои позиции не уступит. Крайне забавными в этом контексте выглядят результаты данного "поединка" на сайте www.googlefight.com (обратите внимание на название!), где можно шути ради сталкивать лбами самых непримиримых антагонистов (например, Internet Explorer против Netscape Navigator) и смотреть, кого из противников система назначит победителем. При попытке противопоставить Google и Microsoft неизменно побеждает последняя (причем с огромным отрывом).

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ..

WINDOWS XP

Многие программы прописываются в автозагрузку, причем зачастую без явной на то необходимости. Убрать их оттуда можно через меню Пуск/Программы/Автозагрузка. Если же вы не обнаружили там эту зловерную софтинку, удалите ее прямо из реестра: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run (кстати, обратите внимание, что в этой ветке остаются записи даже тех программ, которые были удалены давным-давно). Удалять что-либо из реестра следует только тогда, когда вы на сто процентов уверены, что это именно та программа. В противном случае ваши действия могут привести к краху системы.

РУКОВОДСТВО. ПРОХОЖДЕНИЕ. ТАКТИКА. КОДЫ. СОВЕТЫ ПО ИГРАМ НА РС

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

144 стр. 2004 г.

ВЛАСТЬ ЗАКОНА
ОСАДА
ПЕРИМЕТР
BEYOND DIVINITY: ОДНОЕ СЛОВО
EGYPTIAN PROPHECY: ОДИН НАЗНАЧЕН
HITMAN: CONTRASTS
MANHUNT
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
UEFA EURO 2004

СЕРИИ ИГР: COUNTER STRIKE: SOURCE, DARK ASST OF CAMELLOT, DIOGO II, CARLOS OBERTEGAS, SAGERS, STARZARD, WOLFSBURG

КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИГРА ДОСТИЖИМА МАСТЕРСКОГО ИГРОКА

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ:

УНИКАЛЬНАЯ РУБРИКА
ИГРА СВОИМИ РУКАМИ!

НОВЫЙ ПРОЕКТ ЛКИ НАУЧИТ ВАС
СОБСТВЕННОРУЧНО СДЕЛАТЬ
КОМПЬЮТЕРНУЮ ИГРУ - С НУЛЯ.

ЗАНЯТИЕ ПЕРВОЕ (№6 ЗА 2004 ГОД)

ОТ АЗОВ ДО АРКАДЫ

УЧИМСЯ СОЗДАВАТЬ ДВУМЕРНЫЙ ДВИЖОК ПОД DIRECTX И ПРОГРАММИРОВАТЬ АРКАДЫ. С ЭТОЙ СТАТЬЕЙ УЖЕ МОЖНО НАПИСАТЬ ПОЛНОЦЕННУЮ ИГРУ.

ЗАНЯТИЕ ВТОРОЕ (№7 ЗА 2004 ГОД)

ДВУМЕРНОЕ МАСТЕРСТВО

УЧИМСЯ ПРОЕКТИРОВАТЬ СОБСТВЕННЫЙ ИНТЕРФЕЙС (КНОПКИ, ЗАНАЧКИ, ТЕКСТОВЫЕ ОКНА), РАБОТАТЬ С МЫШЬЮ, ПЕРЕВОДИТЬ ИГРУ В ПОЛНОЭКРАННЫЙ РЕЖИМ.

ЗАНЯТИЕ ТРЕТЬЕ (№8 ЗА 2004 ГОД)

СТРАТЕГИЯ

ПИШЕМ СВОЮ ПЕРВУЮ СТРАТЕГИЧЕСКУЮ ИГРУ. ДЕЛАЕМ AI И ДЕЛАЕМ НАШ ДВИЖОК ИЗОМЕТРИЧЕСКИМ.

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

ПАКЕТ ЛКИ-CREATOR

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ЛКИ СОЗДАН ПРОГРАММНЫЙ ПАКЕТ, КОТОРЫЙ ПОЗВОЛЯЕТ ПИСАТЬ ИГРЫ НА DELPHI ЗА СЧИТАННЫЕ МИНУТЫ.

КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИГРА
ДОСТИЖИМА МАСТЕРСКОГО ИГРОКА

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

СВЕЖАТИНА!

ГВОЗДЬ НАБОРА

SURFXPERT 1.2.85

Разработчик: Softshape Development

Язык: русский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.surfxpert.com



Surfxpert пригодится тем, кто посещает преимущественно одни и те же сайты, то есть практически любому пользователю. Программа позволяет создать стартовую страницу, на которой отображаются ссылки на те ресурсы, которые вы чаще всего посещаете (они определяются автоматически), интерфейс наиболее популярных поисковиков, последние обновления на выбранных вами сайтах, заголовки самых свежих записей ваших друзей в Живом Журнале (www.livejournal.com), погода в вашем регионе, гороскоп, цитаты дня, избранные фотографии и многое другое. Используя эту программу, вы сможете сэкономить немало времени (и, соответственно, денег), поскольку вам больше не придется тратить время на загрузку любимых сайтов только для того, чтобы проверить, есть ли там обновления.

Рейтинг: 9

ТИПЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ПРОГРАММ

Freeware. Бесплатно распространяемая программа.

Shareware. Продукт, созданный небольшой группой разработчиков и распространяемый, как правило, через интернет. Либо имеет определенные функциональные ограничения, либо прекращает работать по истечении определенного срока (иногда и то, и другое). На нашем CD/DVD вы найдете действующие версии этих программ, а из текста «Софтверного набора» в журнале можете узнать их стоимость и способы оплаты.

Donatware. Разновидность бесплатно распространяемых программ. Однако если программа вам действительно понравилась, вы можете перевести ее автору какую-то сумму денег (donate переводится как «жертвовать»).

Commercial. Платное приложение. Зачастую производители commercial-программ выпускают демо-версии этих программ, которые или имеют функциональные ограничения, либо прекращают работать по истечении определенного срока.

ADS CLEANER 4.0

Разработчик: Softinform Company

Язык: английский

Цена: 375 рублей

Способ оплаты: кредитная карта

Тип распространения: shareware

Сайт: www.ads-cleaner.com

Эта программа заинтересует любого, кто проводит много времени в интернете. Ads Cleaner позволяет блокировать pop-up-окна и рекламу (даже там, где ее, казалось бы, нет), причем делает он это так эффективно, что усердие загрузки большинства сайтов становится заметным даже невооруженным взглядом. Кроме того, программа сохраняет информацию о посещениях вами тех или иных страниц. При наведении на ссылку выходит небольшое полупрозрачное окошко, в котором содержится уменьшенный снимок страницы, комментарии к ней, дата последнего посещения и др. К сожалению, зачастую это окошко скорее мешает, поскольку оно заслоняет ту информацию, которая размещена прямо под ссылкой. Есть претензии и к механизму блокировки рекламы: Ads Cleaner порой проявляет такое усердие, что некоторые сайты (преимущественно те, что сделаны на флэше) вообще не загружаются. Shareware-версия работает всего 30 дней, но, несмотря на это, поставить Ads Cleaner стоит каждому: даже за этот срок вы сохраните уйму трафика.

Рейтинг: 8

AIRE FRESHENER 2.0

Разработчик: Peter Hirschberg

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.nationalcasa.com



Aire Freshener — это, как можно понять из названия, утилита-релаксант. Программа содержит более трех десятков всевозможных сэмплов, прослушивание которых отлично расслабляет после работы: «дождь в лесу», «водопад», «раннее утро», «костер», «весенний день», «глубокое море», «ночной прибор», «цикады» и т.д. Некоторые из них, впрочем, на любителя («телефонный гудок», «рок-концерт», «космический корабль»), но это ни в коей мере не умаляет достоинств софтинки. Неопытные также, зачем в Aire Freshener сделан цитатник. Программа сидит в трее и позволяет включать звуковые эффекты одним-единственным щелчком мыши.

Рейтинг: 8

О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы. В журнале они снабжены укорооченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями. Еще на CD/DVD содержится разделение системы рейтингов и информация о том, что такое shareware, freeware и прочее.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Свежати́на!» (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), «Полезный софт» (составляется по статьям одноименного раздела) и «Игроманский стандарт» (крайне важные программы плана DLH, ICQ, MTC, Winamp, антивируса и т.д., которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления; описания этих программ даны на страницах «CD-мании»).

Программы «Софтверного набора», которые по причине крупных размеров размещены только на DVD, отмечены таким вот значком:

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

LAUNCH IT! PRO 2.1

Разработчик: Gianpaolo Bottin

Язык: русский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.rbytes.at/altuslic.ru

Небольшая, но исключительно полезная софтина, предназначенная для ускорения целого ряда операций. При помощи Launch it! Pro можно управлять Winamp'ом: быстро включать, выключать, перезагружать компьютер или переводить его в «спящий» режим; открывать или закрывать CD-ROM; мгновенно переходить к папкам «Панель управления», «Свойства системы», «Свойства экрана», «Установка и удаление программ» или одному из наиболее часто посещаемых сайтов; скрывать иконки на рабочем столе и т.д. Интерфейс программы состоит из главной панели, в которую при желании можно добавлять свои кнопки, плавающего окошка и ярлычка в трее.

Рейтинг: 8

LIGHT ALLOW 2.4

Разработчик: Video Soft

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: <http://a.video-soft.com>

В отличие от таких монструозных проигрывателей, как Windows Media Player, DivX, Winamp и пр., Light Allow исповедует принцип здорового минимализма. Программа не перегружена лишними функциями (что, впрочем, не так уж страшно — в более продвинутых проигрывателях большинство опций все равно не востребованы основной массой пользователей), да и список поддерживаемых форматов не поражает воображение (dvd, avi, mpeg, asfs; mp3, mav, mid). Но, черт возьми, как быстро она работает! Пока какой-нибудь Winamp будет, крятя, загружаться, вы успеете запустить Light Allow, найти нуж-

ный файл и начать его просмотр. Абсолютный must have для тех, кто устал от неповоротливых uber-проигрывателей.

Рейтинг: 8

PHOA 1.1.4

Разработчик: Dmitri Kann
Язык: английский, русский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.phoa.narod.ru



Странноватое на первый взгляд название этой программы есть не что иное, как акрон от словосочетания "Photo Album". PHOA представляет собой удобное средство каталогизации изображений. Софтина хранит не сами изображения, а ссылки на файлы с ними, за счет чего сами фотографии можно свободно перемещать и просматривать сторонними программами. PHOA поддерживает практически все хоть сколько-нибудь распространенные форматы файлов, даже относительно малоизвестные fax, cel, pbm, pal и другие. Освоить программу можно буквально за полминуты.

Рейтинг: 7

SPEED IT UP! PRO — RAM BOOSTER 1.0

Разработчик: MicroSmarts Enterprise
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.spywarebegone.com



Крошечная утилита, единственным назначением которой является оптимизация оперативной памяти. Дело в том, что многие программы после закрытия оставляют в памяти компьютера куски своего кода, замедляя тем самым работу компьютера. Speed It Up! призван решить эту проблему раз и навсегда. Программа занимается дефрагментацией оперативки, предотвращает утечки памяти (этим страдает, в частности, UT2004), а также осуществляет постоянный мониторинг за состоянием RAM. Количество свободной оперативки отображается непосредственно на иконке программы в трее. При желании софтинка поможет очистить нужное количество памяти, но злоупотреблять этой опцией не стоит — компьютер может зависнуть. В отличие от RAM Saver Pro программа абсолютно бесплатная и не будет досаждать вам бесконечными напоминаниями о необходимости регистрации.

Рейтинг: 7

SPYBOT — SEARCH & DESTROY 1.3

Разработчик: MicroSmarts Enterprise
Язык: английский, русский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.safer-networking.org

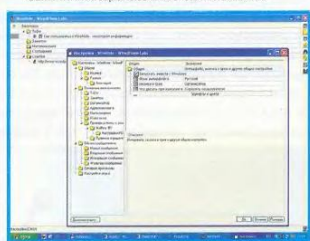


Наверняка любой, кто более-менее регулярно пользуется интернетом, знает, что путешествия по Сети сопряжены с определенным рода опасностями. Риск подцепить какую-нибудь интернет-заразу достаточно велик, даже если вы не посещаете подозрительные сайты и не скачиваете программы непонятного назначения. Избавиться от всей этой гадости поможет SpyBot. Программа сканирует реестр и жесткий диск на предмет наличия шпионов, рекламных модулей, троянов, программ, установившихся самовольно, и в случае обнаружения таковых предлагает пользователю удалить их. Использовать SpyBot следует максимально осторожно, поскольку изменение многих параметров в системе может повлечь непредсказуемые последствия (например, при удалении какого-нибудь нужного ключа в реестре, который программа посчитала подозрительным).

Рейтинг: 8

WIREDNOTE 2.3.5

Разработчик: WiredPlane Labs
Язык: английский, русский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.wiredplane.com/wirenote/info.shtml#rus



Практически все пользователи рано или поздно сталкиваются со следующей проблемой: количество Абсолютно Незаменимых Программ, без которых невозможно комфортабельная работа, превышает критическую отметку, в результате чего достигается прямо противоположный эффект — работать становится неудобно. Решить эту проблему призваны полифункциональные программы, такие как WireNote.

Организатор WiredPlane Labs содержит в себе блокнот, удобный наглядитель (липкие листки inside), способный запускать программы, адресную книгу, фильтр спама и даже систему обмена сообщениями (необходимость последней, правда, вы-

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ



В "Игроманский стандарт" входят программы, последние версии которых мы регулярно выкладываем на CD/DVD из номера в номер. Их подробное описание вы можете найти в разделе "CD-мания".

Антивирус Касперского, CheMax 3.4 и CheMax Rus 2.2, Dirty Little Helper, DirectX 9.0b, DivX 5.1.1, WinRAR 3.30rus, GlobalMania, Magic Trainer Creator, Microsoft .NET, QuickTime 6.1, Winamp 5.0.2.

зывает некоторые сомнения). Интерфейс WireNote прост и интуитивно понятен.

Рейтинг: 7

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

К СТАТЬЕ "ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ"

GOOGLE DESKBAR

Разработчик: Shareaza Ltd
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.toolbar.google.com

Программа, предназначенная для облегчения работы с поисковой системой Google. Встраивается непосредственно в панель задач.

Рейтинг: 8

К СТАТЬЕ "НИРВАНА ПИСАТЕЛЯ"

FF 12 5.0

Разработчик: Али Бутаев
Язык: русский
Тип распространения: freeware
Сайт: <http://alee.chat.ru>

Неплохая программа, неотягощенная никакими особенными наворотами. Увы, на фоне мастодотов в лице Punto Switcher и Keyboard Ninja эта софтина выглядит довольно блекло: количество опций невелико, а алгоритм автозамены оставляет желать лучшего.

Рейтинг: 7

PUNTO SWITCHER 2.8

Разработчик: Punto Software (Сергей Москалев, Михаил Морозов и Александр Коуров)
Язык: русский
Тип распространения: freeware
Сайт: <http://alee.chat.ru>

Однозначный лидер нашего обзора, на голову превосходящий FF 12 с точки зрения функциональности и Keyboard Ninja — в плане дизайна. Наш выбор.

Рейтинг: 9

KEYBOARD NINJA 2.1

Разработчик: IntelLife Solutions (Михаил Морозов и Сергей Москалев)
Язык: русский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.intellife.net/ninja

Отличная утилита, обладающая массой настроек и лучшим механизмом автозамены. К сожалению, программа не может похвастаться до конца продуманным интерфейсом, поэтому лавровую ветвь победителя все же придется присудить Punto Switcher.

Рейтинг: 9

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU



Здравствуйте, дорогие читатели. Прошедший месяц выдался для рубрики "Интернет" жарким. Нас прямо-таки сбил с ног поток ваших писем с требованиями развести раздел "Игра в онлайн". Мы почесали тыловку и вычесали из нее решение — "развивать так развивать". Уже в этом номере читайте статью Марины Орловой "Отцы и дети онлайн" — нестандартный аналитический подход к проблеме возраста сетевых геймеров. Впрочем, проблема ли это?! Материал — не просто ценная информация, но и очень интересное чтение.

В самом ближайшем номере мы — если, конечно, не разразится очередной интернет-армагеддон или сетевой апокалипсис — напечатает обзор ураганной (и главное, совершенно бесплатной) сетевой аркады Soldat. Сказать, что это нечто — ничего не сказать! Разработчик игры — поляк Michal Marcinkowski — сотворил маленькое чудо. Игра затягивает, засасывает, погружает в себя и не дает выплыть как минимум неделю... По крайней мере, с доброй половиной редакции "Мании" случилось именно это. Вторая половина тихо завидовала.

По вашим просьбам мы продолжаем публикацию материалов по разработке сайтов — читайте в этом номере первую часть статьи "Двигатель сетевого прогресса" о создании www-ресурса на продвинутом движке PHP-Nuke. В следующем номере будет опубликована вторая часть руководства.

И в завершение вводного слова, самое важное — мы ждем обратной связи от вас не только на нашем форуме, но и напрямую по почте. Пишите на e-mail рубрики и непосредственно на мой почтовый ящик — MakarenkOFF@igromania.ru. Предлагайте, советуйте, рекомендуйте. Помните, что темы для многих статей исходят именно от вас...

Алексей Макаренков

Спам-обманка

На какие только ухищрения не идут спамеры, чтобы завалить почтовые ящики простых пользователей тысячами ненужных сообщений. И специальные программы используют, и с чужих компьютеров в Сеть выходят, и... да мало ли еще чего. И понятно, что ни один спамер не станет использовать для рассылки сообщений официальный платный почтовик. Для этого используются бесплатные почтовые службы. Также понятно, что почтовые службы не в восторге от такого положения дел. В самом деле, к чему им плохая репутация среди интернетчиков, лишние терабайты трафика? Потому администрации крупных почтовых порталов активно борются со спамерами. Иногда даже успешно. Спамеры редко сами регистрируют почтовые ящики для своих рассылок, ведь требуется создавать десятки или даже сотни ящиков ежедневно. Для регистрации на почтовых серверах используются специальные боты. Но бот — не человек, бот — глупая программа.

Сейчас одним из самых распространенных способов "отрезать" спамеров от бесплатных почтовиков является так называемый тест **Captcha**. Кратко, в чем его суть. **Captcha** — разновидность теста Тьюринга для отличия машины от человека. Считается, что если машина может пройти тест Тьюринга, то она стала почти разумной. Но машины пока разумом не обладают, потому **Captcha** пройти не могут. Всем регистрирующимся пользователям предлагается прочитать некий произвольный текст, но не в текстовом, а в графическом формате. Визуальный ряд сильно испорчен. Картинку из теста **Captcha** можно сравнить с текстом, напечатанным на сломанной печатной машинке. Некоторые буквы не читаются вовсе, некоторые "пробиты" слишком тускло. Но человек все поймет и в поле контрольного

ввода напечатает правильную фразу. Машина же этого сделать не сможет.

Подобное тестирование позволило сильно сократить поток спам-сообщений по крупнейшим почтовым серверам. До недавнего времени. Недавно спамеры нашли простой и гениальный способ обойти все разновидности тестов **Captcha**. Спамеры скооперировались и зарегистрировали в интернете XXX-портал. Совершенно официальный, тут никакого подвоха. Падкие до виртуальной "клубнички" пользователи, понятно, тут же ринулись на порноресурс, и тут... их поджидал маленький тест. Чтобы войти на сайт, требовалось пройти один из множества **Captcha**-тестов. Понятно, что пользователи это быстро проделывали и начинали путешествовать по секс-галереям сайта. Они и не догадывались, что входные

тесты были ничем иным, как подгруженными с помощью скриптов **Captcha**-тестами с почтовых порталов. То есть пользователи, проходя такой тест, каждый раз регистрировали для спамеров бесплатный почтовый ящик.

Сейчас владельцы почтовых серверов спешно придумывают новые системы защиты, но пока "обманка", придуманная спамерами, успешно работает.

Три дурака — в одном тазу

На просторах интернета можно найти святилища самых разных религий. Храмы, костелы, синагоги, мечети. А совсем недавно открылся и храм для... дураков. По адресу www.ship-of-fools.com вы можете выбрать себе аватара, при помощи простого игрового конструктора создать виртуальное воплощение и, распахнув двери, войти в храм.

Новая забава быстро набирает популярность среди пользователей интернета, которых хлебом не корми, дай оттянуться в церкви. То иконы кинутся крушить, то алтарь разбивать... Модераторы пристально следят за порядком в храме и всех нарушителей порядка тут же удаляют с сервера без права входа. Впрочем, виртуальных вандалов это не останавливает...

Google всегда живой

Мы вновь возвращаемся к теме **Google**. С поисковым сервером судятся простые пользователи, его пытаются закрыть конкуренты, службу обвиняют в нарушении прав собственности крупные компании. Тем не менее флагман **Google** уверенно держится на плаву и тонуть пока не собирается. Очередную торпеду в непоколебимый поисковик интернета в конце прошлого месяца пустила независимая исследовательская компания **Vividence**. Согласно заключению ее специалистов, договор **Google** начинает потихоньку устаревать. Ведь "тугловцы" в своих рекламных акциях всегда делали упор на то, что их система поиска са-



мая эффективная в Сети. Vividence заявляют, что сейчас это уже не совсем верно. По их мнению, на сегодняшний день, например, Yahoo и MSN находят информацию в Сети чуть ли не лучше, чем Google. В подтверждение приводится множество умных цифр. И нет основания им не верить: опровержения от Google не поступало. Тем не менее остается фактом, что Google по-прежнему один из самых эргономичных поисковиков в интернете.

Интернет-разборки

Китайцы не только самая многочисленная, но и самая агрессивная нация на Земле. Так утверждают ученые. Им трудно не поверить, особенно после просмотра китайских фильмов. В так называемых «желтых» боевиках главные герои не просто убивают своих противников... им ничего не стоит, например, вырвать сердце поверженному врагу, размотать кишки по веткам сакуры или в порыве экстаза боя раздавить череп какого-нибудь супостата — разлет мозгов на несколько метров обеспечен.

Но не только фильмы доказывают агрессивность китайцев. В последние полгода страсти накалились вокруг интернет-кафе. Все началось с того, что власти разрешили подросткам посещать интернет-кафе только по предъявлению паспорта. Подросткам это сильно не понравилось. Действительно, если у тебя еще нет паспорта, то от этого тебе не меньше хочется полазять по Сети или погонять Quake с приятелями. Что бы сделали, например, российские подростки? Посетовали и пошли бы по домам, или написали коллективную жалобу. В общем, пытались бы решить проблему цивилизованным способом. Китайская же молодежь решила, что виной всех их бед — не правительство, а владельцы интернет-кафе. И устроили по отношению к ним акт массового геноцида. Прокалявали шинки припаркованных автомобилей работников интернет-заведений, крушили витрины.

Работники клубов стали бояться ходить по улицам. С работы уходили только сообщки. Но это не остановило подростков. В середине прошлого месяца группа юных рецидивистов подстерегла на улице шестнадцать работников игровых клубов и нанесла им ряд тяжких телесных с применением мусорных баков и огнетушителей. Ничего не скажешь, оружие было использовано мощное, можно сказать, массового поражения. Как следствие, несколько работников интернет-кафе оказались в больнице, а остальные на следующий же день уволились со службы. После этого в течение месяца в Китае было закрыто более тысячи игровых клубов и в ближайшем будущем будет закрыто еще столько же.



Госты на связи

К интересному заключению пришла группа независимых интернет-исследователей из Англии. По их мнению на сегодняшний день более 80% спама в Сети рассылают простые пользователи, компьютеры которых заражены троянами. Если это действительно так, то многим антитам-службам придется пересмотреть свои подходы к борьбе со спамерами. Правда, исследователи провели изучение лишь небольшой части интернета, и делать обобщения для всей Сети, видимо, некорректно.

XXX в защиту природы

Как обычно происходит развитие XXX-портала? Делается бесплатный ресурс с небольшим количеством порнокартинок и видео. Затем на нем формируются платные разделы для vip-пользователей. Сайт при этом остается бесплатным, но если хочешь увидеть больше — раскошеливайся. А потом, когда пользователей становится много, ресурс полностью переводится на коммерческую основу. Остается лишь один-два бесплатных раздела. Деньги же создатель портала кладет себе в карман или тратит на развитие еще одного XXX-сайта.

Иначе поступила одна норвежская супружеская чета. Томми Эллингсан и его жена, Леона Йохансен, сразу создали платный порносайт (<http://fuckforforest.com>), на котором разместили свои откровенные фотографии. Но с самого начала объявили, что деньги, полученные от работы сайта, будут тратиться на охрану окружающей среды. Томми договорился с несколькими организациями по охране природы, что все доходы от портала будут

перечисляться на их счет. Компании поддерживали затею норвежца и даже подкинули денег на раскрутку портала.

Вест о столь необычном порносайте быстро облетела весь интернет, и на портал ринулись пользователи. Сейчас ресурс **Fuck for Forest** процветает и приносит немалый доход в копилку нескольких природоохранных компаний. Остается только надеяться, что и в будущем разработчики XXX-порталов будут столь же творчески подходить к вопросу создания своих сайтов.

Вирус на вирус

Паразитизм в живой природе встречается очень часто. Причем, если вы думаете, что паразиты живут только на них в чем невинных живых тварях, то вы глубоко заблуждаетесь. Паразиты часто паразитируют на других паразитах. На тех паразитах, что паразитируют на паразитах, живут другие паразиты. На тех паразитах, которые... и так далее. До пятого-шестого порядка порой дело доходит. А что же в мире паразитов компьютерных — вирусов? Оказывается, и тут встречаются паразиты паразитов.

Не так давно появившийся в сети червь **Dabber** проникает на компьютеры пользователей, используя для этого программную дыру в коде... другого сетевого червя — **Sasser**. Если ваш компьютер не заражен Sasser, то Dabber на вашу машину проникнуть просто не сможет. Казалось бы, зачем такие сложности? Почему бы просто не сделать вирус, заражающий компьютер напрямую?! Оказывается, опосредованное заражение дает свои плюсы хакерам. Позволяет точно выявлять незащищенные компьютеры. Тогда как от простого вируса 90% машин защищены антивирусом, и приходится проводить выборку из очень большого числа компьютеров.

Эволюция компьютерных вирусов налицо. То-то еще будет. Будем надеяться, что времена, когда виртуальные вирусы станут распространяться воздушным-капельным путем, не настанут никогда... ■



КАК СДЕЛАТЬ САЙТ НА ДВИЖКЕ PHP NUKE ДВИГАТЕЛЬ СЕТЕВОГО ПРОГРЕССА

Одно из двух — или я постарел, или народ пошел какой-то привередевший! Раньше поставил на страничку веб-сайта пару картинок поярче, и все довольны, всем приятно. А теперь что? Если на твоём сайте нет всяких модных штук — не просто мимо пройдёт, а еще и постараются связываться в адрес автора: мол, держи свое убогое дитя дома, в чулане, не смущай народ.

Сейчас появилось множество бесплатных хостингов, а платные подешевели до неприличия. Ограничений минимум. Вопрос "где размещать интернет-страничку?" уже не актуален. Но, чтобы ваш сайт выглядел профессионально, чтобы посетители не воротили нос, нужно нечто большее, чем десяток статичных html-страничек. В этой статье на ваших глазах мы будем создавать заготовку современного сайта на движке **PHP-Nuke**. Ваш сайт обрадуется посетителям продвинутым форумом, скоростными лентами новостей и блоками опросов. Сегодня мы рассмотрим только основные функции движка, а в следующий раз поговорим о более тонкой настройке портала.

Машина без движка, статична до слез

Рано или поздно у большинства обитателей Сети появляется желание создать в интернете собственный "живой уголок". Это может быть что угодно, начиная от небольшой личной странички до фан-сайта любимой игры. Результат зависит от направленности сайта и познаний автора. Самый простой вариант — создание сайта на основе статического HTML. Фактически, это набор отдельных подготовленных страниц со сквозными ссылками друг на друга (см. **рис. 1**). Инструменты для создания таких страниц имеются на любом компьютере. Процесс не требует от создателя даже зачаточного знания тега HTML. Например, страница оформляется в MS

Word, и при сохранении файла выбирается вариант **Web-страница**. Изначально текстовый документ, вместе с разметкой и картинками, будет преобразован в файл с расширением **.htm** (или **.html**). Остается только назвать первую страницу **index.htm** и разместить материалы в Сети. Однако у этой простоты есть обратная сторона. Поскольку каждая страница представляет собой законченный документ, для внесения любых изменений требуется полностью переделывать страничку сайта. Если планируются частые обновления, статический HTML станет кошмарным сном разработчика. В этом случае вместо него используют специальный программный движок. Именно разработкой такого сайта мы сегодня займемся.

Движок — это программа, исполняемая на сервере и предназначенная для управления веб-сайтом. Проще говоря, это средство призвано облегчить работу по поддержке сайта и предоставить посетителям значительно больше возможностей, нежели статичный сайт. Рассмотрим, например, рядовую ситуацию по размещению новой статьи. Владельцы сайта на динамичной портальной системе могут

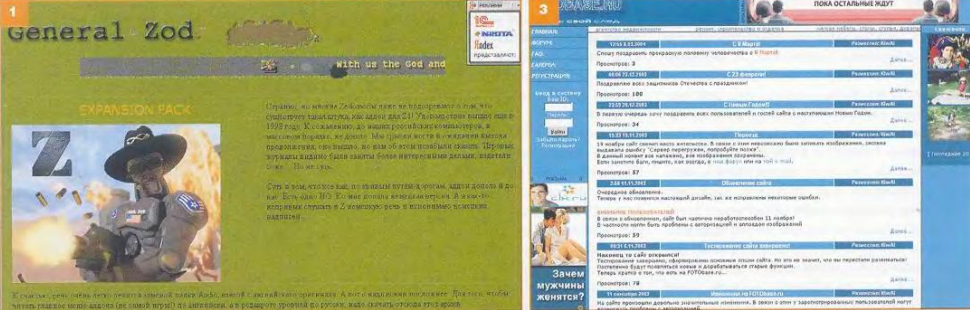
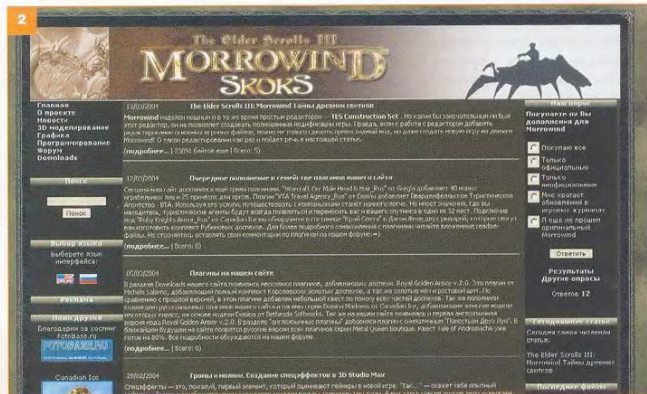
всего лишь зайти в панель управления, ввести текст готовой статьи в окошко и нажать кнопку **Разместить**. Согласитесь, это гораздо удобнее, чем заниматься переделкой страниц.

Движок можно написать самому, но для этого надо изучить какой-нибудь язык программирования для Web (**PHP, C#, Parser**). Это требует усилий и времени, а сайт хочется завести прямо сейчас! Нет проблем. Для этих целей существуют готовые движки. Они бывают платные и бесплатные. Платные движки мы рассматривать не будем. Они стоят от 500\$ и начинающим не по карману. Кроме того, многие бесплатные аналоги обладают не менее впечатляющим набором возможностей.

Бесплатных движков сейчас довольно много, и вряд ли стоить останавливаться на каждом из них. Отметим только наиболее популярные: **Mambo, e107, XOOPS, PHP-Nuke, Post-Nuke**.

Одним из лучших считается движок **PHP-Nuke**. Трудями приверженцев (нюкеров) для него написано множество дополнительных модулей, и база их постоянно растет. Мы будем описывать процесс создания сайта именно на этом популярном движке (см. **рис. 2-3**).

- 1 Статичный HTML. Просто сделать, но трудно поддерживать.
- 2 Так может выглядеть сайт на PHP-Nuke.
- 3 Сайт на самодельном движке...



Настраиваем сервер

Поскольку мы решили построить сайт на портальной системе **PHP-Nuke**, нам нужно установить на своем компьютере необходимый софт, то есть настроить локальный сервер. Вы можете спросить, зачем что-то настраивать на своем ПК? Ведь можно сразу загрузить все необходимое в Сеть и не возиться с сервером... Ответ очевиден. Вам не придется платить деньги за время в интернете, необходимое на настройку и освоение. Лучше делать это бесплатно и в спокойной домашней обстановке.

Расплатиться о том, как установить и настроить серверное ПО, можно долго. Мы поступим проще. Российские программисты с <http://web.klab.ru> разработали «Джентльменский набор Web-разработчика». Этот пакет занимает всего 1,6 Мб и включает в себя все необходимое для нормальной работы портальной системы. В него входит уже настроенный Web-сервер **Apache**. «Джентльменский набор» можно взять с нашего CD или DVD-диска или скачать у разработчиков.

Запускаем программу установок. Укажем путь к каталогу, в который мы будем устанавливать сервер. По умолчанию предлагается **C:\WebServers**, и нет причин для отказа. После этого надо указать букву виртуального диска, который представляет собой проекцию папки **WebServers**. Вот и все, теперь у нас есть работоспособный сервер! Щелчком по значку **Start servers** запускаем свежеставленный **Apache**. На всякий пожарный проверим работоспособность. Для этого открываем браузер **Internet Explorer** (не говорите, что он у вас не установлен!) и набираем в строке адреса <http://localhost>. Если открывшаяся страница встретит вас вдохновляющим сообщением «Ура, заработало!» — можно переходить к установке движка. Если нет — следует почитать сопроводительные help-файлы. Почти все возникающие проблемы там подробно описаны.

Теперь придумаем название нашему локальному сайту. Пусть это будет, к примеру, **nuke.igromania.ru**. Для создания нового домена необходимо создать папку **nuke.igromania.ru** по адресу **C:\WebServers\home**. В ней организуем еще один подкаталог — **www**. В итоге у нас должно появиться дерево папок определенной структуры (см. рис. 4). Перезапустим сервер, активизируем новый домен.

Остановим пока работу сервера (пиктограммой **Stop servers**) и создадим программным пакетом самого движка **PHP-Nuke**. Его можно взять с нашего диска или скачать на сайте www.rus-phpnuke.com.

На момент написания статьи последней нормально русифицированной версией движка была 7.0. Ее и установим. В архиве обнаружатся три папки — **sql**, **upgrades**, **html**.

В папке **html** лежат файлы, которые следует загрузить на созданный нами локальный сервер. Копируем их в папку **C:\WebServers\home\ntuke.igromania.ru\www**. Теперь дело за малым — создать базу данных портала. Для этого снова запустим сервер и введем в браузер адрес <http://localhost/phpMyAdmin/> (см. рис. 5). Программа **phpMyAdmin** представляет собой визуальный клиент баз данных **MySQL**, написанный на языке PHP. На сегодняшний день эта программа установлена на подавляющем большинстве серверов. Однажды освоив ее основные функции, вы будете чувствовать себя

гораздо увереннее. Для начала создадим новую базу данных (далее БД). Назовем ее **nuke**. Теперь проследуем в папку **sql** из архива движка. В ней находится один-единственный файл — **nuke.sql**. Это дамп БД «чистого» **PHP-Nuke**. Теперь импортируем данные из этого файла в нашу базу данных. Для этого перейдем к закладке **SQL** (см. рис. 6). Укажем расположение вышеупомянутого файла и щелчком по кнопке **Получ.** База данных успешно создана.

До работающего портала осталось сделать последний шаг — указать основные настройки **PHP-Nuke**. Переходим в папку **C:\WebServers\home\ntuke.igromania.ru\www** и открываем в любом текстовом редакторе файл **config.php** (подойдет и «Блокнот», хотя есть специальные редакторы, например — **EditPlus**). Нам нужно указать следующие параметры:

\$dbhost = "localhost"; # (хост базы данных),

\$dbname = "root"; # (имя пользователя

базы данных),

\$dbpass = ""; # (пароль пользователя базы данных),

\$dbname = "nuke"; # (имя базы данных).

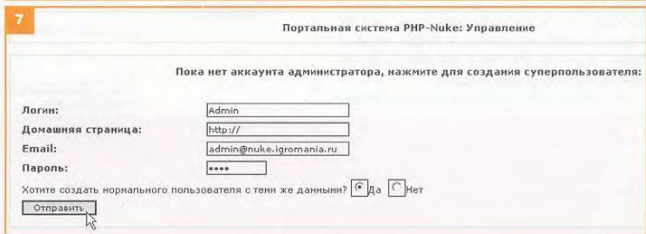
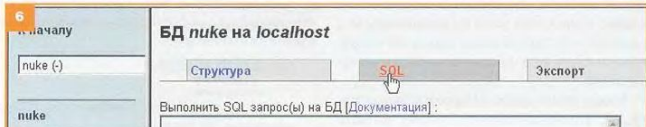
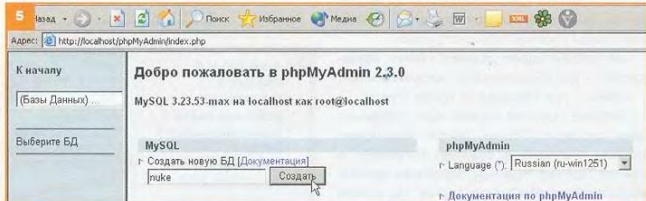
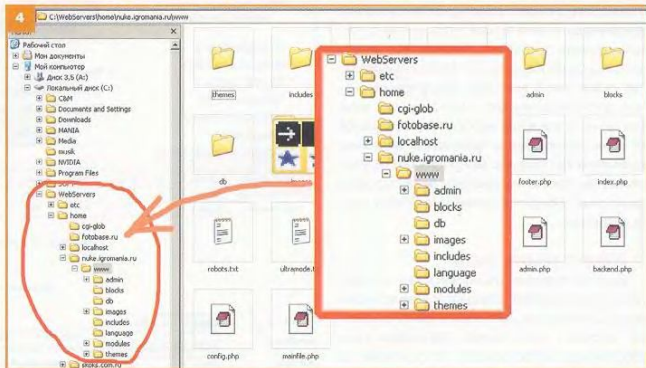
Когда вы зарегистрируетесь на каком-нибудь настоящем хостинге, вам обязательно прийдут все перечисленные данные.

Вот и все, открыв в браузере страницу <http://nuke.igromania.ru>, мы попадем на сайт, который существует пока только на жестком диске. Если появится множество непонятных сообщений вида **Notice**:... — не паникуйте. Возьмите с нашего диска или скачайте по адресу <http://skoks.com.ru/nuke/> файл **php.ini** и скопируйте его в папку **C:\WebServers\usr\local\php**, заменив оригинал. Перезапускаем сервер (пиктограмма **Restart servers**). Сообщения об ошибках должны исчезнуть.

Переходим к настройке сайта. В первую очередь необходимо создать главного администратора. Открываем страницу

4 Ветвистое дерево несуществующего пока сайта.
5 Интерфейс программы phpMyAdmin.

6 Создаем базу данных.
7 Логин/пароль — ваши ключи от сайта.



http://nuke.igromania.ru/admin.php и вводим желаемые логин/пароль (у нас будут Admin/pass, см. рис. 7). После добавления аккаунта следует авторизоваться, указав эти данные. Наконец-то мы добрались до контрольной панели сайта (КП) с множеством симпатичных значков.

Начальные установки

Пока что в разделе **Свойства** мы заполним только поля **Название сайта**, **Приветствие**, **URL сайта**, **Дата размещения** и **Email администратора**. Все остальное оставим на потом (см. рис. 8).

Разделы

Переходим к созданию разделов (тем) сайта. В поле **Название** вводим краткое имя раздела. Полное наименование, которое кратко описывает суть темы, прописывается в строке **Текст**. Для создаваемого раздела можно выбрать графическое обозначение — из выпадающего списка **Картинка**. Подойдет любой рисунок в формате **png**, **jpg** или **gif** (это самые оптимальные сетевые форматы для графики). Картинку надо разместить в папке **C:\WebServers\home\Nuke.igromania.ru\www\images\topics**. Имя файла картинкой не должно содержать пробелов и русских букв (иначе картинка будет недоступна). Настройки раздела сайта легко доступны для редактирования, достаточно выбрать пиктограммку нужной темы. В качестве изображений разделов не стоит использовать "фигурные" картинки величиной 1x1 пиксель (вроде **pix.gif**). В этом случае вы просто не сможете редактировать такие темы. Придется заменить картинку чем-то покупнее.

Меню навигации

До этого времени для перемещения по сайту мы использовали стандартное меню навигации. Согласитесь, шаблонное меню не вызовет восторга посетителей. Изготовим свое собственное, неповторимое, со ссылками на свежесозданные темы. Благо для этого не требуется никаких специальных знаний! Достаточно пары простых html-конструкций:

текст ссылки — для обозначения и описания ссылки;
**
** — для перехода на новую строку.

Вначале получим адреса всех созданных нами разделов. Полный список тем можно увидеть, загрузив в браузер (например, в Internet Explorer) страницу <http://nuke.igromania.ru/modules.php?name=Topics>. На всякий случай напомним: эта страница загружается с вашего компьютера (если вы делали вместе с нами все, что было описано выше). Не пытайтесь отыскать ее в интернете — ее там не существует.

Чтобы узнать адрес интересующего раздела, достаточно выделить его иконку, вызвать правой кнопкой мыши всплывающее меню и выбрать пункт **Копировать ярлык** (см. рис. 9). Адрес раздела копируется в буфер обмена. Затем создаете текстовый документ и вставляете в него полученный адрес.

Как только все интересные адреса будут

8

группы | Рефераты | Сообщения | Модули | Рассылка | optimize

Рецензии | Сп. секция | Свойства | Новые статьи | Опросы | Темы | Ссылки | Выход

Настройки сайта

Основная информация

Название сайта: Новый сайт nuke.igromania.ru

URL сайта: http://nuke.igromania.ru

Логотип: logo.gif [должен быть в директории /images/ - Действительно только для модуля Статей]

Приветствие: Добро пожаловать!

Дата размещения: Март 2004

Email администратора: admin@nuke.igromania.ru

Количество на странице: 10

Количество статей на главной: 10

Статей в архив-боссе: 30

Активировать Ultramode? ☐ Да ☒ Нет

Разрешить аноним публикации? ☐ Да ☒ Нет

Стандартная тема: RusNuke2003

Язык: Russian

Местный формат времени: ru_RU

9

Нет

Неактивные модули (только для админа)

- Шаблон модуля
- Новости для Palm
- Контент сайта
- Энциклопедия
- Вопросы и ответы
- Наши форумы
- Список пользователей

Сохранить как элемент рабочего стола...

Вырезать

Копировать

Копировать ярлык

Вставить

Добавить в избранное...

Закачать ВСЕ при помощи Download Master

Закачать при помощи Download Master

Свойства

10

новости	справа	б	5	файл	Вкл.	Все посетители	[Редактировать Вкл. Удалить Показать]
новости	справа	б	6	RSS/RDF	Вкл.	Все посетители <td>[Редактировать Вкл. Удалить Показать]</td>	[Редактировать Вкл. Удалить Показать]
Информация	справа	б	7	HTML	Вкл.	Все посетители <td>[Редактировать Вкл. Удалить Показать]</td>	[Редактировать Вкл. Удалить Показать]

[Зафиксировать позицию и положение блоков]

Добавить новый блок

заголовок: Навигация по сайту

JS/RDF файл: [Стандартный] [Setup]

(Выберите стандартный и напишите URL или просто выберите свой из списка для трансляции заголовков на ваш сайт)

из файла: Нет (Выберите необходимый блок из списка. Все остальные поля будут игнорироваться)

html=NewsMain_tpl?2=Игры/<A>

Программирование

11

Новые статьи: 0

- Рецензии: 0
- Web ссылки: 0
- Измененные ссылки: 0
- Недоступные ссылки: 0
- Файлы: 0
- Измененные файлы: 0
- Недоступные файлы: 0

Копировать ярлык

Количество статей на главной: 10

Статей в архив-боссе: 30

Активировать Ultramode? ☐ Да ☒ Нет

Разрешить аноним публикации? ☐ Да ☒ Нет

Стандартная тема: Skoks

Язык: RusNuke2003

Местный формат времени: ru_RU

12

лучшие полный доступ ко всем разделам сайта.

Сейчас на сайте 1 гостей и 0 пользователей.

Вы Анонимный пользователь. Вы можете зарегистрироваться, нажав **здесь**.

Связанные темы ☒ Игры ☒ Программирование ☐ Рассказы

Категория: Статьи [Добавить | Редактировать | Удалить]

Разместить на домашней странице? ☐ Да ☒ Нет [Работает только если статьи в]

Активировать комментарии для этой статьи? ☐ Да ☒ Нет

Текст: Превью, отображается сверху статьи и на главной странице

8 Как вы яхту назовете, так она и поплывет. — сайтов тоже касается.

9 Копирование адреса.

10 Из этих блоков будет строиться наш сайт.

11 В поле "Стандартная тема" могут появиться совсем не стандартные решения.

12 В этой категории занимают оформление статей для установки на сайт.

13 Прежде чем нажать OK, установите в окне слева "Разместить статью".

13 Хотите запрограммировать эту статью? ☐ Да ☒ Нет

Сейчас: March 11, 2004 @ 22:58:53

День: 11 | Месяц: 3 | Год: 2004

Час: 00 | 00 | 00

Разместить статью: ☒ OK

собраны, отправляемся в категорию *Блоки* (см. рис. 10). Там находится список уже установленных блоков и специальная форма для создания новых. Название блока вносим в поле *Заголовок*. Пускай будет *Навигация по сайту*. Остальные поля пропустим. Переходим сразу к вводу данных, т. е. к содержимому блока:

```
<A HREF="index.php">Главная страница</A><BR>
<A HREF="modules.php?name=News&new_topic=2">Игры</A><BR>
<A HREF="modules.php?name=News&new_topic=3">Программирование</A><BR>
<A HREF="modules.php?name=News&new_topic=4">Рассказы</A><BR>
<A HREF="modules.php?name=Topics">Все разделы</A><BR>
```

Мы создали пункты меню: *Главная страница*, *Игры*, *Программирование*, *Рассказы*, *Все разделы*. Само собой, ваше меню может выглядеть иначе. По мере необходимости разделы вашего сайта будут меняться. Изменения должны немедленно отражаться в этом списке. Для редактирования используется кнопка *Редактировать*.

В выпадающем списке *Позиция* отметим вариант размещения меню — «слева». Заканчиваем создание блока кнопкой *Создать блок*. Однако, вот незадача, обнаружилось, что меню оказалось на странице в самом низу левой колонки. Это совсем не то, на что мы рассчитывали. Чтобы исправить недоразумение, найдем блок в списке готовых блоков и выведем его на первую позицию (с помощью стрелок). Теперь у нас образовалось два блока навигации. Чтобы отключить уже ненужный стандартный блок, щелчком мышкой по кнопке *Выкл* (справа от него).

В блоки можно помещать любую информацию, не только связанную с пунктами меню навигации сайта. Например, там часто прописывают рекламу или ссылки на дружественные сайты.

Убираем все лишнее

Чистота — залог здоровья и порядка на сайте. Сейчас на страничке много лишнего. Например, чей-то баннер вверх, видного размещенный разработчиками. Для его удаления переходим в категорию *Баннеры* и в списке *Клиента на рекламу* удаляем единственного клиента. На вопрос об осмысленности операции отвечаем утвердительно.

Кроме баннера, в правой колонке прописаны совершенно ненужные нам блоки. Зачистку проводим в уже знакомой нам категории *Блоки*. В общем списке находим блок, установленные разработчиками, — *RNP-Nuke по русски*, *Информация*, — и выключаем их.

Удалим с главной страницы сайта сообщение «Добро пожаловать в портальную систему RNP-Nuke». Находим в категории *Сообщения* КП единственную запись и безжалостно ее уничтожаем. Сам модуль сообщений можно использовать для показа посетителям сайта какой-то важной временной информации. В использовании модуля нет ничего сложного, поэтому останавливаться не будем.

Изменяем дизайн

Большинство интернет-серверов «западают» в первую очередь на дизайн сайта, и если он непрезентабельный, — до содержания дело просто не дойдет. Внешности сайта надо уделять особое внимание.

Построение дизайна сайта на движке RNP Nuke основано на использовании тем оформ-

ления. Они позволяют кардинально преобразить сайт в лучшую сторону. О том, как создать собственную тему, мы расскажем вам в следующей статье. А пока рассмотрим, как устанавливать уже готовые темы.

Найти темы оформления для своего сайта можно в Сети. Например, по адресу <http://themes.crossworlds.ru/>, <http://pngfx.moneyfixx.de/>.

Чтобы установить тему, раскрываем скачанный архив и копируем папку с файлами в каталог C:\WebServers\home\ntuke.igromania.ru\www\themes/.

В КП переходим в категорию *Свойства*. Ищем пункт *Стандартная тема* (см. рис. 11). В выпадающем списке выбираем название только что скопированной темы оформления. Выделяем ее и сохраняем настройки. Теперь сайт по умолчанию будет использовать новую тему. Никогда не удаляйте установленную по умолчанию тему оформления! Иначе движок будет заниматься только выводом предупреждений о ее отсутствии. Если вас угораздило, и тема все-таки была удалена, делу можно помочь. Придется заново скопировать файлы темы. Или переименовать папку с другой темой, дав ей имя каталога с удаленной. Это решит проблему.

Размещаем контент

Когда каркас сайта готов, можно приступить к наполнению сайта информацией. Именно информация — главное в большинстве интернет-ресурсов (исключение составляют разве что всякого рода бесплатные хостинги). На сайт с большим количеством полезной информации и плохим дизайном люди будут ходить по необходимости. Но туда, где ничего нет, никакими дизайнерскими изысками не заманишь.

Поместить статью на сайт предельно просто. Заполним все строки стандартной формы (см. рис. 12). Это можно сделать из КП, перейдя в категорию *Новости*, или активировать ссылку *Новая новость* в меню администратора, расположенном под блоком навигации. В поле *Заголовок* следует ввести название статьи. В списке *Тема* выбираем раздел сайта, где должна находиться статья. Можно опубликовать статью сразу в нескольких разделах. Для этого отметим галочками желаемые разделы. В поле *Текст* помещаем краткий анонс статьи. Как правило, в анонс просто копируем небольшую часть начального текста. Он будет показан на главной странице и поможет посетителям определить для себя ценность представляемой информации. Поле *Расширенный текст* заполняем содержанием статьи. Хочется думать, что читатели знакомы с основами HTML, но если это не так — не беда. Вот небольшой список тегов, которыми вполне можно обойтись при публикации статей:

```
<B>текст</B> — жирный текст,
<I>текст</I> — курсив,
<U>текст</U> — подчеркнутый текст,
<P ALIGN=выравнивание>текст</P> — выделение абзаца.
```

Параметр **ALIGN** в этом теге может принимать значения:

- left — выравнивание текста по левому краю (по умолчанию),
- center — от центра,
- right — по правому краю,
- justify — по ширине окна.

** COLOR=цвет>** — диктует размер и (или) цвет текста.

Параметр **SIZE** — числовой размер кегля (обычно в пределах 4-46).

ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

- <http://phpnuke.org/> — официальный сайт PHP Nuke
- <http://rus-phpnuke.com/> — лучший русскоязычный сайт по PHP Nuke
- www.ru-board.com/ — популярный форум
- <http://web.dklab.ru/> — сайт разработчиков «Джентльменского набора»
- www.u9.ru/ и www.ufacity.ru/ — бесплатные хостинги, на которых сможете работать наш сайт
- <http://themes.crossworlds.ru/>, <http://pngfx.moneyfixx.de/> — темы для PHP Nuke
- www.caphost.biz, www.majorjomo.com — отличные платные хостинги
- www.skoks.com.ru/ntuke/ — здесь выложены все файлы, упомянутые в статье

Параметр **COLOR** — может принимать значения двух видов: стандартные названия цветов (например, white, red) или шестнадцатеричное значение нужного цвета (например, #FFFFFF, #FF0033), если он не стандартный.

** ALT=пояснение** — добавление картинки в статью.

Параметр **SRC** — адрес папки на сайте, где будут находиться картинки. К примеру, если сейчас наша картинка находится на жестком диске по адресу C:\WebServers\home\ntuke.igromania.ru\www\images/image.jpg, то параметр должен иметь вид <http://ntuke.igromania.ru/images/image.jpg>.

Параметр **ALT** — отвечает за текст, который будет отображаться на экране посетителя, если загрузить картинку ему не удалось.

Кроме этого, статью можно «запрограммировать», то есть добавить на сайт сейчас, но для всеобщего обозрения она появится только в назначенное время. Очень удобно. Например, скинул 7 статей, и они будут появляться в течение недели, по одной в день.

Если хотите оперативно узнать мнения посетителей о статье, к ней можно прикрепить опрос. Для этого следует заполнить поля формы опроса. Если он не нужен — оставьте поля пустыми.

Мы выходим на финишную прямую. В выпадающем списке выбираем *Разместить статью* и нажимаем кнопку *Ок* Все, статья добавлена к материалам сайта.

Если после публикации в тексте обнаружили ошибки, откройте статью для просмотра и в правой колонке воспользуйтесь опцией *Редактировать*.

Опросы на сайте

Кроме опросов, прикрепляемых к статьям, можно размещать опросы на главной странице сайта. Если есть такое желание, то обращаетесь в КП к пункту *Опросы* и заполняете поля формы размещения опроса. Как и статью, опрос можно анонсировать. Чтобы удалить или отредактировать уже существующий опрос, переходите по соответствующей ссылке и выбираете необходимый из списка.



Теперь вы умеете устанавливать локальный сервер и знаете основы движка **RNP Nuke**. Можете начинать строительство сайта. Готовьте и размещайте на нем свои материалы. По функциональности ваш сайт будет уже гораздо круче любого статического. В следующей статье мы освоим настройку форума, установку новых модулей, создание собственной темы оформления и расскажем, как разместить свой сайт в Сети. ■

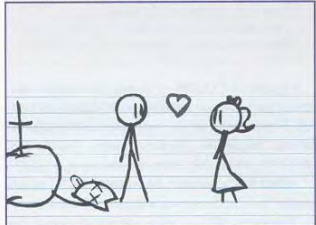


Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
E-MAIL: RUBRIKI, INTERNET@IGROMANIA.RU

www.koreus.com

На сайте, посвященном анимации вообще, по прямой ссылке www.koreus.com/files/200406/paperwars.html, размещен классный флэш-мульт. Герои фильма анимуются прямо под карандашом... рисованного героя. Трогательная, почти



вышибающая скуюплю мускульную слезу история о приключениях рыцаря, сначала потерявшего свою возлюбленную, а затем вновь ее нашедшего. Битвы с драконами и нехорошими дядьками — по сценарию предусмотрены.

Так же на сайте можно скачать несколько отличных уроков по флэш-анимации. Ничего сверхнового в них нет, но основные положения анимационной школы изложены очень доходчиво.

http://slang.od.ua/dcp

Уникальная в своем роде статья Павла Пушкарева. Если у вас сломалась клавиша, оборвался "хвостик" мышки, разбился джойстик и вообще не жизнь — а одна сплошная неприятность, а погнать в любимый 3D-экран ох как хочется... В этом случае — вы внимательно читаете статью, делаете все, как в ней описано. И



вы наслаждаетесь визуальным рядом округлых глаз ваших друзей, когда они видят, чем рулите вы в каком-нибудь Quake. Вы делаете это при помощи устройства для считывания штрихкодов.

http://cpu-museum.de

Бывают музеи изобразительных искусств, скульптуры, этнографические и зоологические. Даже музей утилитов где-то под Дрезденом есть. Но, пожалуй, только в интернете можно найти музей... процессоров. Подробнейшая информация о всех когда-либо выпускавшихся или хотя бы находившихся в разработке процессорах за всю историю человечества. Начало разработки, время производства, скоростные характеристики, момент снятия с конвейера... После небольшого тестиро-



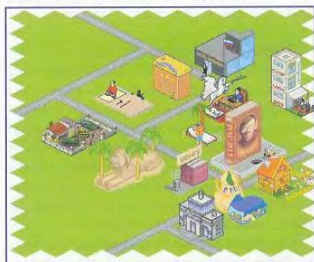
- Processor Speed: 60.00 MHz
- Bus Speed: 40.00 MHz
- L1 Cache: 1 KiByte
- FPU: yes

Follow this link for an introductory document on this chip:
→ <http://cpu-museum.de/forum/viewtopic.php?p=349#p349>

вания у нас в редакции выяснилось, что даже наши гуру из "Железного цеха" не знали, что существуют процессоры, разработанные фирмами NEC и Rise Technology.

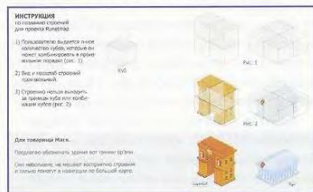
http://runetmap.ru

Когда мы отправляемся в какой-то новый для нас регион, то обязательно покупаем карту того места, где собираемся провести время. Путешествуя же по незнакомым уголкам интернета, пользователи почему-то редко заботятся о том, чтобы всегда держать под рукой соответствующую карту района. А зря! Чертовски удобная штука. Настоятельно рекомендуем (особенно новичкам сетевого серфа) всегда держать под рукой пиксельную карту Рунета. На ней помечены все основные объекты российской



части Сети, которые стоит посетить в первую очередь. Впрочем, более мелкие объекты также присутствуют, просто найти их чуть сложнее.

На данный момент сайт находится в разработке, и вы можете принять в его создании активное участие. Например, разместив на карте свой собственный сайт. Для этого вам необходимо с помощью специального конструктора создать виртуальное здание,



которое будет символизировать вашу страничку, и разместить его на тайловой карте. Более подробную инструкцию — смотрите на портале.

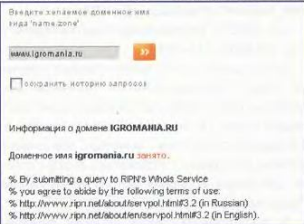
www.aforizm.boom.ru



Афоризмы — авторский проект Киры Суботина. Высказывания известных людей в иллюстрациях. На сайте пока не так много графики, но уже есть на что посмотреть. Оригинально и познавательно.

www.whois-service.ru

В романе Сергея Лукьяненко "Фальшивые зеркала" есть такой момент. Дайвер Леонид хочет разыскать Храм Дайвера в Глубине, но стандартный поиск ничего не дает. Леонид уже было решает, что — все, никакого Храма



Дайвера не существует. Но Догодается задать поиск в специальной системе, которая фиксирует все когда-либо зарегистрированные в Глубине (дипе) строения (домены).

Whois Service — аналогичная служба. По первому вашему требованию она выдает информацию о любом сайте в Сети. Вы сможете узнать, зарегистрирован ли уже кем-то домен, имя которого вы хотите использовать, или нет.

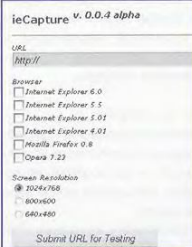
Помимо этого на портале доступны еще ряд служб. **Tracert** проведет трассировку пути доступа до сервера, проверит время прохождения информации до промежуточных узлов сайта. **Ping** проверит доступность сервера, время прохождения данных до сервера и время генерации ответа сервера. **DNS watch** — просмотрщик записей о домене на DNS-серверах и информации о серверах, поддерживающих работу DNS и почты. **Whats** выдает информацию о веб-сервере и операционке, управляющей интересующим вас сайтом.

www.danvine.com/iecapture

Главная боль всех веб-дизайнеров и веб-мастеров — оптимизация новоиспеченного сайта под различные интернет-браузеры. То **Opera** не захочет "подсхватить" свежую страничку, то **IE**, уж на что покладистый браузер, взбрыкнет, то **Mozilla** такую абракадабру выдает, что мама не горюй! А ведь надо разобраться, в чем неполадка, почему браузер не отображает картинку как положено. А на это могут уйти часы, а то и дни.

Но теперь проблемы при разработке нового сайта будут не столь вас волновать. На обозреваемом ресурсе размещается отлич-

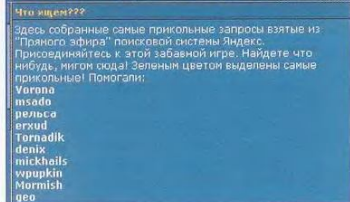
ный тестер для сетевых ресурсов. Он позволит вам быстро оценить, как выглядит новый сайт в самых популярных браузерах: **Internet Explorer 6.0**, **Internet Explorer 5.5**, **Internet Explorer 5.0**, **Internet Explorer 4.01**, **Mozilla Firefox 0.8**, **Opera 7.22**.



Explorer 5.01, Internet Explorer 4.01, Mozilla Firefox 0.8 и Opera 7.23. Также при проверке можно выбрать любое из стандартных разрешений для странички: 1024x768, 800x600 или 640x480. Всем веб-девелоперам — в закладки.

www.yan.com.ru/Re/Poisk.html

> Прямой кефир...



Здесь собраны самые прикольные запросы взятые из "Прямого эфира" поисковой системы Яндекс. Присоединяйтесь к этой забавной игре. Найдите что ищете, иконки соды! Зеленым цветом выделены самые прикольные! Помогите!

пол и продолжает там ритмично постукивать в такт дыханию. Ну а автор данного сайта просто удачно комментирует подобные "литературные эскерсисы". Несколько наиболее понравившихся нам примеров (цитаты с сайта, комментарии автора сайта выделены наклонным шрифтом).

"Что можно делать весной?" — а черт знает, я не местный...

"Сто способов развлечь себя в душе" — а мыться-то когда?

"Говорящая мышь для дома" — ага, а потом ему понадобятся летающие слоны для кухни.

"Цифровой Mischa Mischa" — ищу тебя, подпись — цифровая Masha Masha!

"Джинсы&хулиганы" — шортики&пай-мальчики.

"Тест на жидкокристаллические мониторы" — результат теста положительный. Вы — жидкокристаллический монитор.

И разумеется, писк сезона:

"Жар пустыни мне щеки щиплет и песок забивает рот. Напиши мне, мама, в Египет, как там Волга моя живет." —

Волга, сынку, живет нормально,

Можешь дальше жевать песок.

И черки пару строчек маме —

Как там Нил? Ничего? Течет?

www.zaz.spb.ru

Когда я был не совсем уже маленький, но и не до конца большой, мне, проживающему лекции в институте за какой-нибудь фантастической книжкой, частенько приходило в голову странные мысли. Например, накопить денег — всего-то десять, ну двенадцать стипендий, — да и купить старенький "Запорожец". Перекрасить его в розовый цвет, спилить верх — получится настоящий кабриолет. И на таком вот чуде человеческого разума разъезжать по столице. Потом я повзрослел, выяснил, что никто спокойно мне на таком кабриолете разъезжать по Москве не даст. Однако это не помешало мне вступить в клуб любителей "Запорожцев" — Zaz.Spb.Ru. Подробнейшая информация о чуде автомобилестроения. Множество фотографий, статей, тестов. В общем, если вы, как и я, фанат "Запорожцев", то ни в коем случае не пропустите данный ресурс. Ну а если не фанат..., то тоже не пропустите. Узнаете много интересного.

На форуме в разделе "Баракхолка" всегда можно прикупить подержанный или даже новый ЗАЗ. ■



ФЛЭШ-ИГРЫ

Внимание, внимание! Важное сообщение. Читайте и не говорите потом, что вас не проинформировали. Теперь описания флэш-игр выносятся на отдельный текстовый блок (в точности такой, на котором вы сейчас читаете эти строки). Делаем мы это, с одной стороны, по вашим многочисленным просьбам, с другой — по здравому размышлению, что так удобнее. В любом случае описания игр мы даем в каждом выпуске "Интернетного в Сети", так почему бы не выделить эти описания в отдельную группу?

Еще один очень важный момент, на который вы, дорогие наши читатели, просто обязаны обратить внимание. Если раньше мы часто давали описания какого-то игрового флэш-портала и обращали ваше внимание на одну-две наиболее выдающиеся игры на нем, то теперь мы будем делать это редко. Практика показывает, что на большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре, а все остальное — полная ерунда. Поэтому мы сразу будем давать ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры.

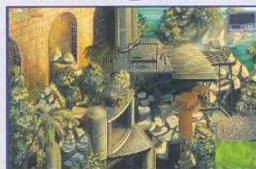
www.newyorkrangers.com/fanzone/slapshot/game.asp



Вы когда-нибудь играли в хоккей? Если да, то отлично представляете себе, как нерпосто забить шайбу, например, с пяти метров, даже в пустые ворота. Что уж говорить, если в них стоит вратарь. Поэтому настоящие игроки на тренировках учатся забивать голы в ворота без вратаря. Иногда даже ставят в сетку специальные мишени, чтобы лучше было видно, куда попала шайба.

В игре SlapShot вам предстоит подняться по карьерной лестнице от начинающего хоккеиста до настоящего мастера ледовых стадионов. Сначала научитесь сбивать неподвижные мишени в воротах, затем метко сбивать подвижные "яблочки", ну а потом и до разговора с вратарем дело дойдет. От того, как вы научитесь обращаться с шайбой, посредником в общении между вашей клюшкой и вратарем, во многом зависит успех игры. Игра увлекательна, а с легкостью вы сможете и пристрелить два-три, а то и четыре часа вашего времени. На какие не заметите так...

www2.warnerbros.com/web/steppenwolf/play.jsp?chapter=chapter_6&episode=episode_4



"Удивительно красивая. Необычайно динамичная. Восхитительно интересная". Как-то так должен был бы начинаться обзор новой игры SteppenWolf: The Heruka от Warner Brothers, если бы вы держали в руках журнал "Веселые Игромуззилки" или еще какое-нибудь издание "для самых маленьких". Но мы с вами — люди серьезные. Поэтому — "The Heruka — отличная флэш-игра для настоящих махов. Рисованный векст в 3Dn-проекции с элементами аркады и RPG".

Бравый герой — мускулистый блондин, ну почти Дюк Нюкем — путешествует по джунглям Танзании. Вот только обитатели джунглей не совсем танзанийцы. Настроены они по отношению к главному герою весьма скептически. Основной вопрос, задаваемый обитателями местных подпольных пространств: "А не съедобен ли этот обнаженный по пояс гуленат?" Вам, управляя здоровячком, предстоит доказать, что — нет, не съедобен... и даже очень опасен. Сделать то куда как не просто, но возможно.

Предусмотрены два режима игры — на время и, что называется, просто так.

www.circusx.com/games/ultimate_dodgeball.html



Любите стрелять из лука? Нет? Ничего — поиграйте в Bow Man, любезные. Увлекательнейшее развлечение для двоих. Нет, не подумайте чего. Игра — проста, незамысловата и политкорректна. Ну разве только чуть-чуть насилие. Самую малость.

Есть два лучника (вид сбоку), стоящих лицом друг к другу на некоторой дистанции (определяется случайным образом в начале каждого раунда). Стрельба идет по очереди. Кликнув мышкой на пустую область экрана, вы начинаете натягивать тетиву; смещение курсора в горизонтальной плоскости определяет силу натяжения тетивы, в вертикальной — угол полета стрелы. Второй раз кликнув по экрану, вы пускаете стрелу в дальний полет к противнику. Необходимо поразить супостата в самое сердце. А это совсем непросто. Противник в отместку тоже пытается застрелить (в прямом смысле этого слова) вас. Можно играть с компьютером, но это совсем не так интересно, как истыкать стрелами виртуальное воплощение вашего приятеля, забавившего на чашечку чая.

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Lineage 2 — прикормка продолжается

Корейское глазоутое чудо **Lineage 2** успешно миновало стадию американского бета-тестирования, и в конце апреля игра началась. Рекордов по успешным продажам в первые дни **NCSoft** уже не побить, но десятки тысяч играющих в первую же неделю — неплохой результат.

Месячное прикармливание требовательных янки включало в себя конкурсы на самую быструю прокачку, лучший клан и обои по мотивам. Итоги подведены, оценки выставлены. And the winner is...



— Лучшие обои нарисовал **Стаби МакСту**. На картинке изображена очаровательная темная эльфийка, пленившая сердца строгого жюри своим ножиком.

— В тройку лучших кланов бета-теста вошли **WestKnights**, **InnerCircle** и **Dominus Aurora**. Уже по названиям видно — развивали кланы серьезно и вдумчиво.

— Скоростная прокачка и специализация прославила персонажей **Trampt**, **Mynxs** и **Aereo**. Самым же сильным стал эльф-стрелок **Shame**. Его "автор" получил компьютер.

Игра пошла, купоны стригутся, но конкурсы продолжаются, переходя в область моды и "Фотопопы". **NCSoft** объявлены состязания на лучший скриншот в "модной" одежде и самое удачное размещение игрового персонажа на реальной фотографии.

Не оставят джедаев в покое

Sony Online Entertainment заново переделывает ролевую систему **Star Wars Galaxies** там, где дело касается храбрых джедиготов с лазерными мечами и проблемами Силы в глазах.

Теперь открывать у себя чувствительность к Великой Силе персонаж будет с помощью квестов. Заинтересованный слот Силы, игрок сможет остаться в состоянии "одаренного, но

неученого" или пойти дальше по пути юного падавана. Чем дальше продвинется игрок, тем труднее будет квестов. Но дело стоит того — после всех квестов, сражений и джедайских испытаний самых стойких ждет звание Рыцаря.

Уменьшаются и наказания за гибель. Модная, применяемая к джедаям в **SWG** система "смерть — это надолго" не нашла отклика у игроков. Теперь ее будут плавно менять на обычные штрафы по опыту. Сила Силой, а помирять навеки в **MMORPG** никому не хочется.

Middle Earth Online — в следующей Эпохе

Разработчики **Middle Earth Online**, глобальной игры во вселенной Толкина, приняла, по их собственным словам, "трудное, но верное решение" отодвинуть выход игры на 2005 год. Полученный запас времени создатели игры планируют потратить на дополнительную полировку мира, его легенд и прочих тонкостей, вроде расстановки мебели в Бэг-Энде. "Заодно можно будет продлить и фазу бета-тестирования", — утверждает команда **MEO**.

Наполнение и жизнеспособность игры, использующей такое богатое наследие, уже давно вызывает вопросы. Неполноценная, как будто заниматься хоббитами в Шире, — бить волков на льду или сражаться с заезжими магами? В последние месяцы разработчики предпочитали обходить вопросы игровой механики стороной, вытаскивая для общественности скрипшоты популярных "туристических мест" Средиземья. В дело пошел паром Баклберри, Ангмар, Старик Ива, домик в Крикхоллоу. Судя по всему, у игры есть все шансы превратиться в обычный виртуальный музей Толкина.

"Подсадка на игру" доказано Евой

Среди космических **MMOG** царит уныние и запустение, но в **EVE Online** по-прежнему живет всех живых. Прежние рекорды давно побиты. Зафиксировано одновременное присутствие на сервере игры 10000 человек (разработчики регулярно апгрейдят свой серверный кластер, чтобы игра не падала под таким грузом). Программа "подсадки друга на Еву" становится все заманчивее, а время бесплатной игры, которое вы можете подарить своему другу, выросло от трех дней до недели. Сами вы за такую растительную деятельность получаете виртуальные деньги на свой игровой аккаунт. За товарища, сыгравшего на пробу, — поменьше, за подписавшегося после пробы — побольше.

Сага продолжается, наркотехнологии действуют, и любители космоса вливаются в "Еву" один за другим с поразительной скоростью. В этой обстановке оптимизма и бурного веселья разработчики объявили о новом сюжетном дополнении под названием "Прилив перемен" (**Tides of Change**).

Эльф — мне, орк — тебе!

Mythic полным ходом готовит к запуску бесплатное дополнение к **Dark Age of Camelot**. В новом аддоне **New Frontiers** ("Новые границы") будут переработаны принципы боя "Коро-

левство на королевство". Пока идет тестирование и отработка нового баланса, разработчики выкатили на потеху публике новую игровую возможность. Теперь любой желающий сможет поделить своим персонажем с товарищем, соседом или, чем черт не шутит, с женой.

Допустим, у вас есть аккаунт с двумя персонажами. Первого полураслика вы качали-качали, да и забросили, перейдя на человека, как близкого по виду. А брат Митка помирает, поиграть вашим полурасликом просит. Сажать его за свой компьютер? Раньше у новенького был лишь один вариант — начать прокачку с нуля. Теперь же вы можете продолжить ему своего старого "пополамщика". Главное, чтобы под рукой был чистый игровой аккаунт, куда можно перебросить персонажа.

Выигрывают от этой "депечки" и разработчики — они получают в свои загребущие руки довольного новичка, которому не придется начинать с унизительного первого уровня и иссушающих душу убийств маленьких литов (**leet**).

Ими гордится Конгломерат!

В **PlanetSide** так заведено — каждый месяц в игре пересматривают номенклатуру автотарак, снимают с автомашин пушки, приваривают лазеры. Пока игроки боются на полях сражений, разработчики правят баланс за счет средств передвижения.

Но это скучно! Людям надоело узнавать о новых колесах у старых танков, поэтому **Sony Online** в срочном порядке решила ввести в игру систему боевых наград и официального выноса благодарности перед строем.

Отслеживать достижения каждого из тысяч игроков у разработчиков нет никакого желания, поэтому все решает статистика. Игра считает успехи персонажа по следующим параметрам.

— Количества убитых, то бишь обычные фратги.

— Использование техники по назначению.



Каким дрыном убиваешь врагов, каким пенициллином лечишь — все запишут и потом припомнят.

— Захват территорий и зданий. Чем дальше продвинулся, тем больше молодец.

— Выслуга лет — старички имеют преимущество.

— Боевые заслуги, то есть уже полученные ранее награды.

Посмотрим, как окажется новая система на активности игроков. Попахивает состязанием. Не дойдет ли до досок почета и колонок "Ими гордится Конгломерат"? ■





Жанр: MMORPG ■ Создатели: Flying Lab Software ■ Дата выхода: Конец 2004 года

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕ ОБЪЯВЛЕНЫ

www.piratesoftheburningsea.com

Пиратская тема в играх вновь оказалась на гребне волны с легкой руки "Акеллы" и голливудских деятелей. Легенды о карибских разбойниках, несметных сокровищах, дальних островах и одноногих попугаях уже давно живут своей жизнью. Все, что нужно было немного подзабытой теме, — легкий толчок. Небезвестный фильм с **Джонни Деппом** стал настоящим пинком. Ура, Карибы зовут!

Разработчики из команды с "летучим" названием **Flying Lab Software**, заявив MMO-игру в пиратско-морском антураже, не особенно оригинальничали. Тропинка игр про "Веселый Роджер" уже протоптана **Сидом Мейером** и "Акеллой". В области онлайн и капитанов кораблей первопроходцами стали космические MMORPG вроде **EVE Online**. Осталось лишь соединить две тропинки в одну, чтобы получить новый и в перспективе очень популярный проект.

Бессонница, тугие паруса...

Как вы представляете себе пиратскую онлайн-игру? Давайте пофантазируем. Вы — пират. На собственном барке вы выходите из Порт-Рояля в открытое море. Остров таит

в туманной дымке. Корабль бодро идет под фордевинд, рассекая шейдерные (версии 2.0) волны. Вы, в качестве капитана, рассказываете по палубе, а вокруг суетятся матросы. Подходят за указаниями офицеры, мол, куда плыть? "Первый помощник, курс зюйд-зюйд-вест" — "Есть". Команда ползает по вантам, негромко ругаясь. Самый глазастый матрос тщательно осматривает с клотика горизонт, прихлебывая ром. Из кают доносится нестройный хор "пятнадцать человек на сундук мертвеца", а на грот-мачте реет фальшивый испанский флаг. Пока — испанский, потом будет "Роджер"...

Или так: вы — капитан Королевского флота, гроза пиратов. Медленно и неторопливо ваш фрегат идет вдоль побережья голландского острова, охраняя порт от пиратов и контрабандистов. Вам нечего бояться. По каждому борту у вас с полтора десятка пушек, а арсенал заполнен добром: от обычных болванок и шрапнели до скванных цепью "антипарусных" двойных ядер. Офицеры верны, матросы расторопны, и полсотни вооруженных мушкетерами королевских моряков готовы охладить пыл самого хитрого пирата, решившего взять вас на абордаж.

Вы — Себастьян Перейро, торговец черным золотом. Впрочем, нет, рабов в игре не будет, так что торгуете вы, допустим, тканями. Под вашим началом десять кораблей. Девять из них под командованием верных NPC-офицеров курсируют между близкими островами, надежно прикрываями Королевским флотом. А вы на самой большой своей баркентине в составе каравана плывете в дальний путь от Гренады до Пуэрто-Рико. Отбиться от пиратов помогут верные друзья. В крайнем случае, если пират известен своим добродушием, от него можно откупиться парой токов кофе, отложенного про запас. Против грабительских налогов поможет взятка береговой охране. Начало восемнадцатого века — трудное время, и торговец должен постоянно держать нос по ветру!

Паруса надуты, вода плещется у ватерлинии, в банках Испании, Англии и Франции лежат кругленькие суммы денег. Правда, здорово?

А список кораблей проче!

А теперь отбросьте секрет — все описанные выше фантазии об "идеальной" пиратской игре основаны на заявленных **Flying Lab Software** элементах геймплея. Каждый игрок в начале игры получает свой "стартовый" ко-

рабль, выбирает себе профессию, прошлое, гражданство одной из трех главных морских держав того времени — и отправляется в свободное плавание.

Основных занятий всего три — торговля, служба в Королевском флоте и... пиратство.

Игровая система больше всего напоминает "Космических рейнджеров". Становый выбор профессии не воспретяствует впоследствии сменить род занятий. Завоевывать успех, уважение и громкое имя (и, конечно, деньги) можно десятками разных способов. Здесь никто не помешает торговцу заниматься контрабандой и трести более слабых соперников. Пират вполне может продать награбленное, а потом исправиться, завоевать доверие властей и превратиться в офицера. Торговец может купить каперское свидетельство и на законном основании грабить врагов своей державы.

И все это безобразие происходит на карте реального Карибского бассейна восемнадцатого века — именно реальности карты так не хватало отечественным "Пиратам Карибского моря"! К слову — практически все модели и текстуры кораблей для **Flying Lab** выполняются "Акеллой" по принципам аутсорсинга. Поэтому "Пираты горящего моря" в какой-то степени могут считаться и отечественной разработкой. Посмотрите на детализацию кораблей — она потрясает! Останстка, ванты, пушки — каждая рейка на своем месте. Разработка одной-единственной модели занимает по времени более двух недель. Пока "Акелла" занимается кораблями, "Летучие" могут заняться шлифовкой геймплея альфа-версии.

Море синее — зажечь!

Начало восемнадцатого века — это закят эпохи пиратства. Выбор именно этого времени для игры разработчики объясняют лучшей военной технологией и напряженной борьбой между морскими державами. Испания лишь недавно потеряла свой титул "владычицы морей". Англия и Франция, владя огромными колониями, соревнуются в кораблестроительных и военных технологиях. Из трех главных держав кто-то постоянно будет воевать, заключать мирные договоры и снова вступать в войну. Это открывает огромные возможности для карьеры капера и морского офицера. Это не значит, что в игре будут всего три страны. Многие острова будут, к примеру, принадлежать Голландии или Дании. Играть за нее не получится, а торговать с голландцами — легко!

Англия, Франция и Испания дадут основное распределение сил в игре. Организации

- 1 Барк — простой и быстрый корабль для начинающего игрока.
- 2 Модели кораблей от "Акеллы" радуют взор.



рангом ниже — это уже гильдии игроков, пиратские объединения, торговые союзы, то есть, попросту говоря, кланы.

Свои первые деньги новоявленный капитан может заработать на торговле, патрулировании или выполнении квестов, раздаваемых в портах на досках объявлений. Заработанные деньги придется тратить на еду (ничего серьезного, но без еды команда загрузит), на улучшение корабля, оружие, боеприпасы и наем офицеров, снимающих с самого игрока часть забот об управлении кораблем.

Не стоит бояться, что вас постоянно будут грабить и обирать "старшие товарищи". С дедовщины разработчики поступили просто — чем больше и круче у игрока корабль, тем медленнее он передвигается, так что новенький почти всегда может уклониться от нежелательного боя. Крутить до бесконечности в игре не получится — вы ограничены параметрами своего корабля. Как говорят разработчики, самый сильный пират может победить в бою трех торговцев, но четыре — потопят его самого.

Со временем капитан заматерееет, приобретет свой послужной список, сможет втереться в доверие к чинам — а значит, получит доступ к лучшим кораблям и "запаскам". Накопленные деньги можно будет положить в банк своей (и не только своей) страны. Богатые купцы, купив себе несколько кораблей, наймут команду и отправят корабли

ПРИЗРАЧНЫЕ ПИРАТЫ

Как вы наверняка успели заметить, на скриншотах нет ни одного капитана, ни одного пирата, ни даже самого располосенного юнга. "Очеловечивать" корабли разработчики собираются лишь виртуально, а графически команда корабля никак не "проявится". Биться друг с другом будут абсолютно пустые барки, каравеллы и линейные корабли — даже брать на бордаж они будут друг друга, как "Летучие голландцы". Странно, правда? Но разработчики не теряют оптимизма. Дело в том, что у игры будет не один релиз, а несколько. И обзавелись ли соответствием — R1, R2, R3.

В первом релизе мы получим собственно корабли и игровую механику, то есть те самые пустые палубы. Конечно, команда будет наниматься, станут крутить в боях офицеры и сам капитан. Но внешний вид — увы и ах. Отсутствующую команду не заменят никакие шейдеры.

Во втором релизе планируется добавить штормы-ураганы и, если получится, аватары. Это значит, что игроки обретут внешний вид. Обзаведясь телом, мы сможем сходить с корабля на берег и ходить по городам и островам, специально созданным для этой цели. Нам обещают возможность ограбить невинного прохожего, сыграть в казино и после ранения обзавестись классной деревянной ногой с полугаем в комплекте. А там, туманно намекают разработчики, мол, недалеко уже и до "одушевления" команды.

Свежо предание, но что-то мне подсказывает, что дальние кораблей дело не пойдет. Такой гигант, как Sony, может позволить себе ввести кардинально новые космические бои через год после выхода **Star Wars Galaxies**. Потянут ли "Летучие" такое же масштабное добавление геймплея в уже работающий проект? Сильно сомневаюсь.

Для того, чтобы оживить корабли, неизбежно придумливать капитаном физиономию. Достаточно расставить по палубе матросиков (хоть спрайтовых, как в **Total War**), заставить их по команде лезть по вантам и махать саблями. И тогда Карибское море уже не будет казаться таким мертвым.



- 3 Крупные корабли достанутся офицерам с хорошим послужным списком.
- 4 В случае обрыва связи, корабль сам отправится в ближайший порт.
- 5 Паруса спускаются и поднимаются без вашего участия. Дело капитана — стратегия.

торговать самостоятельно. Да-да, вспоминаем серию **X-Tension**.

Игра называется "Пираты горящего моря", но большинство игроков предпочтет "чистую" пиратскую карьеру военного или торговца. Быть Джоном Сильвером или Френсисом Дрейком — очень хлопотное дело. Команда требует доли от добычи. В случае неурожая все матросы-пираты начнут грустить, и их параметры упадут. Ладно хоть, что не будет бунта, он тут просто не предусмотрен.

Военные офицеры такими вопросами не мучаются — их матросам платит государство. Пиратам постоянно придется лечить раненых членов команды, чинить корабль на плаву и нанимать людей вместо убитых в бою. Дратья придется даже с "безобидными" купцами. Купеческие корабли объединятся в группы по профессиональному признаку, а то и наймут военные фрегаты для конвоя.

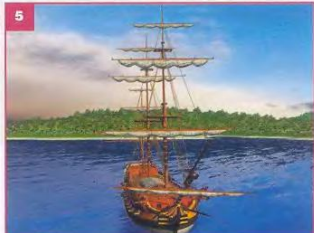
Морские космические рейнджеры

Ролевая система "Пиратов" выглядит очень знакомо — примерно это же мы видели в "Космических рейнджерах". Параметры-навыки отвечают за управление кораблем, а репутация зависит от ваших действий.

Простой пример: вы купец, к вам подплывает пиратский корабль и предлагает сдать, "а то хуже будет". Первым делом вы смотрите на его репутацию — ага, это великодушный пират "Доблестный" Робин. Можно попробовать откупиться частью груза, чтобы спасти все остальное. Или — нет, это очень кровожадный капитан Джон "Кровавый Нос". Надо делать ноги, выбросить груз или попытаться вступить в бой, попутно выстрелив в воздух сигнальной ракетой, означающей "испанец терпит бедствие". Авось кто-нибудь из друзей-купцов прибежит на помощь. Пригодится и внутриигровой чат, выполненный по классическим канонам MMORPG. Пусть это нереалистично, зато очень полезно. Пока мы размышляем, злобный пират подбирается ближе и ближе.

Боевой системой разработчики хвалятся во всех интервью. Каждое ядро летит по всем законам физики, с учетом сопротивления воздуха. Выстрелив близко к поверхности воды, вы можете увидеть красивый "блинчик". Врезаясь в корабль, ядра и шрапнель повреждают его с учетом сопротивления материала, места попадания, угла и массы. Паруса очень натурально рвутся, от досок отлетают цепки, а корпус обзаводится картинками повреждений.

В это время капитан корабля, хватаясь за



голову, видит свои линейки повреждений паруса, руля, корпуса. Команда в бою гибнет не особенно активно, но раненых может быть много (так оно и было в реальности). Победивший в бою корабль, даже изрядно потрепанный, со временем восстановится — команду выльчим, корабль отремонтируем прямо в море (и это тоже было на самом деле). Топить вражеский корабль, по большому счету, незачем — ведь можно его взять на бордаж и ограбить! На близких дистанциях в дело вступает мушкетный и пистолетный огонь, а виртуальная абордажная команда бросает невидимые якоря, перебрасывает мостики и идет в атаку.

Если ваш корабль захватили, вариантов уже нет, вы целиком во власти победившего. Пошадит или не пошадит — решает он. Победитель может целиком забрать груз и золото, потопить корабль, а вас пустить по доске. После смерти с вами не случится ничего страшного — вы возродитесь в ближайшем порту с несколькими выжившими офицерами. Даже если у вас нет средств на новый корабль, стать банкротом в игре вам не позволит. В самом худшем случае, если вас десять раз ограбили и пустили на корм рыбам, у вас все равно будет возможность начать все заново с новым кораблем. А займ отработаете квестами.



Чем больше становится известно о "Пиратах горящих морей", тем интереснее представляется игра. Если все будет сделано как надо, то в конце года нас ждет великолепно проработанный и (стараниями "Акеллы") очень красивый мир. Десятидолларовая месячная подписка вряд ли кого-нибудь разорит.

Очень может быть, что сама игра будет стоить столько же, ведь тиража как такового не ожидается вообще. Издатели у игры нет, и разработчики планируют распространять игру по системе **Steam** — "паровому" каналу от Valve. Весить начальный комплект будет не больше двухсот мегабайт, а остальная дочка будет происходить прямо в процессе игры. Плохая новость для сидящих на обычных модемах — теперь уже точно известно, что игра потребует широкополосное соединение. ■

РАДУГА В СЕТИ

МУЛЬТИПЛЕЕР В RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Жанр: Тактический симулятор ■ Создатели: Ubisoft, Ubisoft Milan

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

CPU 800mhz (1.5GHz), 128(512)Mb, 32(128)Mb Video

www.raven-shield.com

бовать вступить в команду и отстоять честь российского спецназа в сетевых играх.

Может быть, вы до сих пор не знаете, но в лучшем на этой планете тактическом симуляторе **Rainbow Six 3** — отличный мультиплеер. Основной упор сделан на тактику и взаимодействие с командой, реализм происходящего на самом высоком уровне, каждый боец в отряде выполняет свою роль... И так далее и тому подобное. К сожалению, сразу после выхода игры сетевой код не был рассчитан на российские линии — связь должна была быть не ниже 33.6 Кбит/сек. Однако с выпуском патчевой ситуация изменилась — 33.6 Кбит/сек уже не минимум, а просто «желательная скорость» для нормальной игры. Стало быть, настало время и нам, российским геймерам, учиться играть в «Радугу» по интернету.

Помните, что Rainbow Six — это в первую очередь тактика, а уже потом — экшен, поэтому низкий пинг в игре не так критичен. В статье мы рассмотрим, как правильно подключиться к уже существующему серверу и как создавать собственный интернет-сервер.

Как это работает

Прежде чем начать рассказывать, как правильно настроить опции для сетевой игры, надо разъяснить ситуацию с патчами и разными вер-

сиями игры. Для того, чтобы играть по Сети, у вас должна быть лицензионная копия игры с CD-ключом и патч последней версии. В России распространением лицензионной копии игры занимается компания «Медиа-Сервис 2000». Однако для этой копии игры подходят только локализованные патчи, которые выпускаются с некоторой задержкой, поэтому российские игроки часто не успевают за мировым сообществом. Из этой ситуации существует два выхода. Первый: собрать команду единомышленников с такой же версией игры, что и у вас, и договориться играть на отдельном сервере. Вариант очень ненадежный и трудновыполнимый. Второй: скачать неофициальный патч с сайта команды «Альфа» — www.alfa-squad.ru. Установив его, вы сможете устанавливать патчи, предназначенные для английских версий игры. Более подробное объяснение по установке патча вы прочтете на вышеупомянутом сайте.

Сразу предупреждаем, стопроцентной гарантии, что после пропатчивания игры все будет работать корректно, нет, хотя у нас в редакции никаких проблем не возникло. Советуем почаще посещать вышеупомянутый сайт — он ориентирован именно на мультиплеерную игру в Rainbow Six (и пока вообще единственный русскоязычный сайт, посвященный данной тематике). Портал молодой и быстро развивающийся; в эксплуатацию запущено два выделенных сервера (причем на них есть и поддержка **TeamSpeak** — программы для голосовой связи), а на форуме всегда помогут советом и наставлением. Настоящие игроки могут попо-

- 1 ■ Захват заложника лучше проводить быстро и без лишнего шума.
- 2 ■ Во время движения по открытым пространствам члены команды должны прорезывать всю местность.
- 3 ■ Снайпера «на позиции» обязательно должен прикрывать вооруженный автоматом боец.



Солдаты удачи

Запустите игру и проследуйте в раздел **Настройки**. В нем выберите пункт **Сетевая игра** и занесите ваши данные: ник (имя бойца), тип соединения (модем или высокоскоростной доступ), пол (влияет на голос персонажа в игре) и логотип персонажа. Вернитесь в главное меню и переходите в пункт **Сетевая игра**.

Мы рассмотрим подключение через интернет — соединение с локальной сетью проходит аналогично. Прежде чем начать играть, нужно создать аккаунт. Перейдите на закладку **Интернет-сервер** и нажмите на кнопку **Ввод имени**. Игра откроет веб-браузер и присоединится к официальному серверу, где надо заполнить регистрационный бланк. Поля, помеченные звездочкой, обязательны для заполнения. Когда регистрация будет окончена, на ваш виртуальный почтовый ящик придет письмо, в котором надо кликнуть на ссылку для окончания регистрации. Вернитесь назад в игру и введите логин и пароль. Поставьте галочки в полях **Запомнить пароль** и **Автоматический вход в систему** для автоматического присоединения.

Когда закончится опрос серверов, на экране появится список доступных сессий. Чтобы обновить список, нажмите кнопку **Обновить** в верхнем правом углу. Рассмотрим северную таблицу слева направо.

Значок **L** в правом углу показывает, явля-



Консольные команды

Для нормальной сетевой игры любому игроку будет полезно знать список консольных команд. Чуть ниже представлены самые необходимые из них:

- **suicide** — самоубийство;
- **name x** — смена имени на x;
- **playerlist** — показывает всех игроков на сервере с их ID's;
- **maplist** — показывает список карт, которые игнорируются на сервере;
- **adminlogin x** — вход на сервер с паролем x как администратор.
- Если вы администратор, у вас есть следующие возможности:
- **kick x** — отключить от сервера игрока с именем x;
- **kickid x** — отключить от сервера игрока с ID x;
- **ban x** — временно запретить заходить на сервер игроку с именем x;
- **banid x** — временно запретить заходить на сервер игроку с ID x;
- **restartround x** — перезапустить раунд и высветить объяснение x;
- **restartmatch x** — перезапустить матч и высветить объяснение x;
- **newpassword x** — сменить пароль администратора на x;
- **map x** — прыгнуть на карту с ID x.



4■ Убитого заложника сложило пополам в весьма необычной позе. В игре порой случаются и такие казусы.

5 Команда заняла круговую оборону. Теперь подобраться к отряду будет очень непросто.

6 Во время движения "змейкой" кто-то обязательно прикрывает тыл отряда. В данном случае это второй боец в цепочке.

7 Во время штурма важно, чтобы на линии огня не оказался напарник.

ется сервер "любимым" или нет, **З** — защищен паролем или нет, **В** — является выделенным или простым. Далее отображается имя сервера, пинг, тип задания и игры, текущая карта и максимальное количество игроков на ней.

Огромное количество доступных серверов может вызвать затруднение при выборе игры, поэтому, чтобы не пролистывать страницы серверами (иногда количество серверов превышает четыре сотни), мы советуем воспользоваться фильмами. Они расположены внизу экрана. На закладке *Фильтр режима игры* расположены фильтры, которые сортируют сервера по типам игр и заданий. Снимите метку с типа заданий, в которые вы не хотите играть. На закладке *Технический фильтр* находятся фильтры для сортировки по техническим параметрам. Например, только с той версией игры, которая установлена у вас, по уровню пинга, только выделенные сервера и так далее. Если вы знаете IP-адрес сервера, то можно подключиться напрямую. Для этого нажмите на кнопку *Подключиться к IP и пропустить адрес*.

Выбрав сервер, просмотрите о нем более подробную информацию на закладке *Сервер* и нажмите кнопку *Подключиться*. При первом соединении вам нужно ввести CD-ключ, напечатанный на коробке с игрой. Остается только дождаться подключения.

Кто здесь главный?

Создавать сервер на своей машине рекомендуется в том случае, если выделенный канал достаточно «толстый» — скорость соединения определит, сколько игроков сможет к вам присоединиться. Нажмите кнопку **Создать** — вы попадете в меню с настройками. В поле **Карты** отображены доступные карты, а в **Список карт** — уже выбранные. Можно выбирать сразу несколько карт, они будут загружаться по очереди — сверху вниз. В опции **Режим игры** выберите один из предложенных типов игр, который определяет, какие задания можно выбирать и наличие уникальных опций.

С ПЫЛУ, С ЖАРУ

Пока статья готовилась к печати, появилась новая информация по Rainbow Six, которую мы тотчас изучили, обработали и выдаем вам в готовом для употребления виде.

Первое и, пожалуй, самое важное: после патча **v1.41** в игру введена античитерская система **PunkBuster**. Если вы хотите нормально играть, то вам просто необходимо установить ее на свой компьютер. Большинство серверов не пускает игроков, у которых не активирован PunkBuster. Саму программу вы можете взять **с нашего компакт-DVD** или скачать с сайта **www.alpha-squad.com**. После установки утилиты зайдите в меню **Options/Multiplayer** и поставьте галочку напротив пункта PunkBuster.

Второе оружие — вышло дополнение к игре **Athena Sword**. Помимо стандартного набора — новое оружие, новые миссии, римейки классических карт из предыдущих частей игры — дополнение принесло новые карты (четыре штуки) и режимы сетевой игры: **Adversarial Terrorist Hunt**, **Scattered Hunt**, **Capture the Enemy**, **Kamikaze**. Особенно советуем обратить внимание на режимы **Kamikaze** и **Adversarial Terrorist Hunt**. В первом режиме задача одной команды — спровоцировать до точки взрыва камикадзе, нагруженного взрывчаткой, вторую команду дождаться и уничтожить. Во втором — найти подвзрыв. Конечно, если смотреть объективно, то это просто еще одна вариация на тему сопровождения VIP-персоны, только выполненная очень оригинально. Во втором режиме игроки делятся на две команды, которые соперничают друг с другом, кто быстрее переубежит террористов на карте.

Кстати, если у вас есть проблемы при совместимости Rainbow Six: Raven Shield и дополнения, установите патч 1.01 для Athena Sword. И последний, но немаловажный совет: не играйте с ником по умолчанию **JohnDoe**. У большинства серверов стоит автоудаление игроков с этим именем.

— могут ли товарищи по отряду ранить друг друга. **Позволить радар** — отображать на радаре соратников. **Показывать имена товарищей по отряду** — показывать имена бойцов, когда на них наведен прицел. **Показывать оружие при виде от первого лица** — включает/отключает оружие в руках у игроков. **Вид от первого лица**. **Вид от третьего лица**. **Свободный вид от третьего лица**. **Камера-призрак** — режимы работы камеры после смерти персонажа. Например, если вы включите **Вид от первого лица**, то игрок после смерти сможет наблюдать за игрой из "глаз" других игроков. Камера-призрак позволяет свободно перемещаться по уровню в режиме полета. **Редктировать приветствие** — здесь можно изменить надпись, появляющуюся при подключении к серверу.

Переходите на закладку **Набор ограничений**. На ней несложно установить запрет на использование определенного типа оружия. Нажмите на кнопку **Редактировать** напротив класса оружия. Сбоку появится табличка с конкретными моделями. Чтобы наложить запрет, установите маркер напротив названия модели. Когда все параметры сервера будут заданы, нажмите кнопку **Запуск**.

Начав игру, не спешите ломиться напролом. Понаблюдайте за действиями более опытных игроков. Навыки, полученные в других играх, малоприменимы для Rainbow Six — здесь все решает сложность действий команды, а не герой-одиночка.

P.S. Выражаем благодарность всем членам команды "Альфа" за помощь, оказанную в написании статьи. ■

ОТЦЫ И ДЕТИ ОНЛАЙН

ВОЗРАСТНЫЕ ГРУППЫ ИНТЕРНЕТ-ИГРОКОВ

"Мне пора идти, надо уложить спать внука..." — такое странное сообщение как-то пришло мне в чат-канале на **Battle.net** в далеком 1999 году. Моя знакомая по игре из Германии забыла отправить это сообщение приватно. Тем не менее два десятка игроков со всей Европы, находившихся на канале, ничуть не удивились и спокойно продолжили свои беседы. Фраза оказалась неожиданной только для меня. Цивилизованное комьюнити пропустило ее мимо ушей, равно как и пояснение знакомой, что ей... 64 года.

Уже тогда онлайн-овые развлечения на Западе "приняли на вооружение" люди всех возрастов. Доморощенный миф о том, что в MMORPG и прочих сетевых играх развлекаются исключительно тинейджеры, разрушился за какой-то год. С тех пор, как только общение в игре начинает выходить за рамки игрового процесса, я задаю собеседнику осторожный вопрос: "How old are you?". И это вполне оправдано: в одной из самых популярных в мире MMORPG **EverQuest**, насчитывающей 420 тысяч подписчиков, самому младшему игроку — 9 лет, а самому старшему — 78.

Статистическая пастораль

Возрастная статистика игроков в США, ежегодно предоставляемая **Entertainment Software Association (ESA)**, сильно удивит российских мам и пап, отдавших домашний компьютер в полное распоряжение своих чад: оказывается, они упускают неплохое развлечение, которое давно уже освоили их законские сверстники.

Из всех игроков, коротающих досуг за компьютером, 30% — младше 18 лет, 25% — в возрасте от 25 до 35 лет, и 41% — старше 35 лет (!). Впрочем, эта статистика не удивляет наших соотечественников, выбирающих американские сервера в MMORPG. Они давно уже сориентировались и, как правило, перебираются в Европу, где средний возраст игроков в онлайн пока не превышает 23 лет.

Кстати, в мире консолей статистика совсем другая: 38% игроков — моложе 18 лет, 40% — в средней категории, от 25 до 35 лет, и только 22% — старше 35 лет. В общем-то, это логично — среди PC-игр гораздо больше интеллектуальных игр. Однако эта граница размывается на глазах: многие новые мультиплатформенные проекты предусматривают общие сервера для владельцев PC и приставок (например, **NFS: Underground**).

Что касается онлайн-овых игр, то здесь мы наблюдаем целый клубок парадоксов. Самый

удивительный из них заключается в том, что эти развлечения не разделяются на возрастные категории по жанрам, как это происходит в реальной жизни. Казалось бы, виртуальный бридж должен быть уделом взрослых людей, однако на **www.okbridge.com**, крупнейшем сервере бриджа, кого только не встретишь — от **Билла Гейтса** и **Уоррена Баффета** до 10-летних вундеркиндов.

И наоборот — нам трудно представить себе солидных дядь и тетя, бегущих друг за другом с мечами и копьями. В реальности, конечно, есть. Это так называемые "толкиенисты", в народе ласково именуемые "толкнутыми". Но в онлайн, кажется, никто не сдерживает свои инстинкты, не смотрит на возраст и искренне игнорирует понятия о солидном по-

ведении. Не верите? А давно вы перестали играть в **Smack the Pingu**?

Хитросплетение судеб

Второй парадокс — взрослых людей гораздо больше в тех сетевых развлечениях, оффлайн-овые аналоги которых, как правило, удел детей младшего школьного возраста (тогда пингвин). А вот любопытные тинейджеры, попавшие в Сеть, тянутся как раз туда, где им не положено быть ни по возрасту, ни по закону. Хотя в азартные игры в интернете играют преимущественно взрослые (средний возраст 31,7 лет), приток юных ловцов удачи весьма ощутим.

В прошлом году **Пенсильванский университет** опубликовал исследование, согласно-

1. Онлайн-казино **Goldfishka.ru** — одно из крупнейших в России.
2. **Dark Age of Camelot**. Если верить статистике, половина из этих персонажей (точнее, их владельцев) старше 30 лет.
3. В **EverQuest** играют около 420 тысяч человек в возрасте от 9 до 78 лет.



которому 7% несовершеннолетнего населения США играет в онлайн-новое казино. 54% из них — в возрасте от 14 до 18 лет. Система ограничения доступа детей к такого рода забавам разрабатывается, но, естественно, permanently спотыкается об анонимность, легко доступную в интернете.

Так или иначе, парадоксы эти вполне объяснимы — в виртуальном мире люди, как правило, стараются реализовать те желания, которые не находят выхода в реальности. Никто не поймет серьезного бизнесмена, если он начнет прыгать по офису в рыцарских доспехах, размахивая мечом и вызывая на бой сотрудников. Но это вполне допустимо в онлайн, где можно надеть на себя любую маску.

Однако внешняя анонимность действует недолго. При некотором опыте возраст товарищей по игре в MMOG определяется без проблем. Жанровые предпочтения в онлайн действительно противоположны реальности, но поведение игроков, как правило, полностью соответствует их возрасту (хотя далеко не всегда, но это отдельная тема).

Десяти-пятнадцатилетние — головная боль любой онлайн-овой игры. Чрезвычайно активные комьюнити, самоутверждающиеся вполне естественными для своего возраста способами. В ассортименте — ненормативная лексика в огромных количествах и нежно обожаемый PK-ing. Справедливости ради стоит отметить, что исключения в этой категории (как и в остальных) есть, и именно с ними интереснее всего играть.

Те, кому 15-20 лет, ориентированы, в основном, на достижения в игре. Погоня за высоким рейтингом, клановые сражения и нескончаемые дуэли — у них самые любимые занятия. В игре с ними сложнее — если вам по душе спокойный стиль, будьте готовы к ощущению, что вы "кукурузник" среди звена истребителей, у которых всегда срочный вылет. Они любят общаться на форумах, но наибольшее количество сообщений от этих прогеймеров появляется там только тогда, когда падает игровой сервер.

Средняя группа — 20-25 лет. Более уравновешенная категория. Им не чужд дух соревнования, но нравится и изучение игрового мира, и коллекционирование редчайших предметов. В то же время они не прочь "зависнуть" в игровом чате, считая общение не менее ценным элементом игры, чем рейтинг и авторитет своего персонажа. Здесь же сгруппировались теоретики, которые способны (а главное, находят время) вычислить с точностью до сотой доли процента любые параметры и характеристики своих персонажей в зависимости от метода прокачки и оружия.

Старшие, от 25 лет, как ни странно, самые непредсказуемые. Они могут сутками качать своего персонажа, озабочившись его ростом, но при этом обращают гораздо меньше внимания на математику игры и анализ вариантов развития, чем их младшие друзья. Правда, их интерес к игровому миру намного ниже: за плечами лет 20 геймерского стажа, начатого еще на ZX Spectrum или Atari. Они привыкли играть, но проблема в том, что удивить их уже почти невозможно. Многие из этих ветеранов, выбрав какую-либо MMORPG, уже через месяц-два прокачивают своего героя до максимума, после чего возвращаются к привычной скуке и поискам другой игры.

И совсем редкая категория — игроки старше 50 лет. Их пока мало, но со временем это количество неизбежно вырастет (за наш с вами счет, между прочим). Они интересуются игрой почти в той же степени, что и самые маленькие геймеры, но с акцентом на общение, взаимопомощь и честное прохождение. Среди них много гильдмастеров, возглавляющих серьезные кланы. Единственный их недостаток — партия, состоящая из таких дедушек и бабушек, вполне может остановиться посреди фантазийного пейзажа, где-нибудь в *Dark Age of Camelot*, и начать обсуждать в игровом чате политические события на Ближнем Востоке и динамику цен на нефть.

Семейный подряд

Иногда забавно наблюдать за целыми семьями, выбирающимися развлечься в онлайн. Я уже несколько лет играю в *Diablo II*, *DAoC* и *Neocron* с одной американской семьей из Калифорнии. Глава семьи, 36-летний Джон — бизнесмен. Он много работает, но ежевечерне уделяет пару часов своим онлайн-персонажам. Бекки, его 34-летняя жена — домохозяйка. С ней мы играем больше всего — подходит время игры.

В семье двое детей. Одному 3 года, так что он пока не претендует на место возле семейного компьютера. А вот старшей дочери 16 лет, и она... тоже игнорирует увлечение своих родителей сетевыми играми. "А что она любит, как вообще развлекается?" — спросила я как-то у Бекки. "Занимается спортом и много читает," — последовал ответ. Такие вот странные семьи встречаются в США...

ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
ПРЕДАЛАГАЕТ

АКЦИИ ЛЕТНЕГО СЕЗОНА! СКИДКИ И БОНУСНЫЕ ПРОГРАММЫ



ИНТЕРНЕТ И IP-ТЕЛЕФОНИЯ

НАЙДУТСЯ ВАРИАНТЫ ДЛЯ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ!

Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2459, 777-2477

факс: +7 (095) 152-4641

www.telekom.ru www.iptel.ru

e-mail: sale@telekom.ru



ТОП-10 ФАКТОВ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ (ДАННЫЕ ESA)



■ Две трети всех компьютерных и видеоигр имеют ESRB рейтинг "E" (для всей семьи).

- Более 50% американцев старше 6 лет играют в компьютерные и видеоигры.
- Средний возраст игрока в США составляет 29 лет.
- 39% из них — женщины.
- Рост продаж компьютерных и видеоигр к 2003 году вырос на 8% и составил \$7 млрд.; более того — в ближайшие годы эта цифра серьезно увеличится.
- В 2003 году в США было продано свыше 239 миллионов компьютерных и видеоигр (это только легальные продажи).
- 63% проданных в прошлом году игр имеют ESRB рейтинг "E" (для всей семьи).
- Из топ-100 — лидеров продаж 2003 года — две трети имеют рейтинг "E" или "T" (для подростков).
- 92% всех игр были куплены людьми старше 18 лет.
- 96% родителей заявляют, что обращают внимание на то, в какие игры играют их дети. 60% — как минимум раз в месяц играют вместе со своими детьми.
- Подавляющее большинство игроков предпочитает играть в компании друзей или родственников, 25% из них довольствуются обществом своего супруга (супруги) или родителей.

Но то, что удивляет нас, давно подсчитано, спланировано и реализуется такими соперными гигантами, как Microsoft. В прошлом году компания сделала маркетинговый ход, который сильно удивил обывателей. По соглашению с компанией Budweiser, 300 игровых приставок Xbox отравились в путешествие по тысячам баров и клубов США. Контингент у этих заведений сугубо взрослый, но это не помешало посетителям элитных мест увлеченно сражаться на Xbox в погоне за призами от Microsoft и Budweiser.

Пока все удивлялись, аналитики из Yankee Group заявили, что, по их мнению, это исключительно грамотная стратегия перед выходом Xbox Live — консоли, предназначенной для игр по Сети. Дело в том, что эффективнее всего Xbox противостоит своим конкурентам (GameCube от Nintendo и PlayStation 2 от Sony) именно в онлайн. А аудитория MMORPG, как и элитных заведений, по большей части взрослая.

Более того, эта аудитория постепенно приобретает женское лицо. По данным America Online, самые заядлые игроки в интернете — женщины старше 40 лет. Знаменитые американские старушки, наваждение исторических достопримечательностей по обе стороны Атлантики, перебираются в онлайн. Так что если вас тянет к более молодой компании, лучше всего играть в России. Основная масса наших онлайн-игровиков пребывает в возрасте 17-25 лет, тогда как в целом в мире 73% имеют возраст от 18 до 34 лет.

Другое дело, что онлайн-игровые

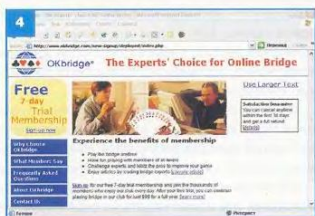
военные в России можно пересчитать по пальцам одной руки, не говоря уже о том, что MMORPG всего одна: "Сфера" от "Никиты" и "1С". Здесь преобладают две возрастные группы — 15-20 и 25-35 лет, причем большинство старше 20 лет. Причина, скорее всего, в проблеме с оплатой игры у самых маленьких любителей этого жанра. Далеко не каждый из них может выложить абонентскую плату в размере \$5 в месяц (многие к тому же предпочитают купить на эти деньги пару других игрушек). А вот те, кто постарше, имеющие хороший доступ в интернет дома и на работе, не знают проблем ни с качеством связи, ни с оплатой MMORPG.

Интересно, что на российских фан-сайтах популярных онлайн-игр почти в каждом форуме уже есть тема, в которой игроки выясняют возраст друг друга — это становится важным для всех. Иногда случаются настоящие курьезы. Как-то в одном клане в Destiny Sphere (www.destinysphere.ru) руководство решило ввести возрастную цензу для мемберов, очень уж достали всех 14-летние тинейджеры.

Проблема оказалась в том, что проверить возраст игрока в интернете практически невозможно. Кроме того, как раз в эти дни в клане появился субъект в возрасте 43 лет, в чем он честно признался. За две недели товарищ столько нафлеймил на форуме и поругался с таким количеством соплянцев, что перекрыл месячную норму всех тинейджеров вместе взятых. Руководство клана после этого мудро решило судить боевых товарищей не по возрасту, а по уму. Первым исключенным из клана оказался тот самый 43-летний сумасброд.



Выясняя возраст друзей по игре, российские любители MMORPG часто спрашивают друг друга и о планах на будущее. Суммируя голосования и опросы на разных игровых сайтах, можно видеть, что наши со-



4. Онлайн-игровой мост на www.okbridge.com. Основную аудиторию составляют люди среднего возраста, но встречаются и школьники.
5. Старичок Starcraft весьма популярен в Южной Корее: в него играют 9 миллионов человек, большинство из них в возрасте от 10 до 40 лет.

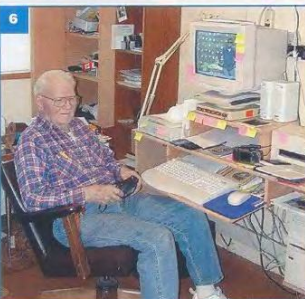
отечественники бодро движутся к американским старушкам в онлайн. Всего 12% считают, что с играми надо завязывать после 20 лет; 33% пока не определились, так как понятия не имеют, что будет с ними в будущем; и 55% заявляют, что будут играть всегда. Может быть, сменится жанр, говорят они, но расставаться с онлайн-овой игрой только потому, что из трясущихся рук выпадает мышка, а под креслом лежит кучка песка? Ни за что! ■

6. Дедуля за компьютером — вполне естественное зрелище.

7. Вот такие они, самые маленькие геймеры...

8. В интернет-кафе предпочитают собираться молодежь, хотя и те, кому за 35, сюда тоже заходят.

9. До джойстика еще не дотягиваются, но уже геймер... Возможно, с большим будущим.



МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Беспроводные наступают

Сразу две беспроводные технологии передачи данных в самом что ни на есть осязаемом будущем сойдутся в схватке и начнут отчаянно рыть землю рогами.

Во-первых, японская компания **Murata Electronics** объявила о запуске в серийное производство Wi-Fi чипов для мобильных телефонов. Wi-Fi значительно превосходит хорошо знакомый всем обладателям современных мобильных протокол **Bluetooth** как по скорости, так и по количеству участников соединения. Таким образом, популярность сетевых игр на мобильных телефонах с большой вероятностью будет увеличиваться.

В свою очередь, компания **Bluetooth SIG** объявила на прошедшей недавно в Амстердаме выставке **Wireless Connectivity** о выпуске новой версии соответствующего стандарта. Посредством **Bluetooth EDR** (Enhanced Data Rate) данные можно будет передавать со скоростью 2,1 Мбит/с (в то время как распространяющийся сегодня версия работает на скорости 721 кбит/с). Более того, всем, кто хоть раз пытался переслать что-нибудь через Bluetooth, известно, как быстро садится во время этого процесса батарейка. Так вот, разработчики клятвенно обещают, что EDR будет потреблять вдвое меньше энергии, чем его предшественник. Мобильные телефоны, снабженные новой версией Bluetooth, должны поступить в продажу в следующем году.



Именно так выглядит Wi-Fi чип, которым в ближайшем будущем будут снабжены наши с вами мобильники.

Driv3r на мобильнике

Компания **Sorrent** (www.sorrent.com), один из самых крупных производителей мобильных развлечений, на чьем счету числится отменный экшен **Aliens: Unleashed**, объявила о подписании контракта на разработку мобильной версии грядущего хита **Driv3r**. Подробности, включая дату выхода, не разглашаются, однако на определенные мысли наводит также недавний анонс проекта для **Nokia N-Gage**.

Nokia идет в атаку

Nokia с таким молодецким задором продолжает финансовые вливания в свой **N-Gage**, что следить за развитием событий становится все интереснее. Так, на E3 всем желающим раздавался первый выпуск тематических комиксов (!) **N-Gage Comics**, посвященный событиям, описываемым в новом экшене от первого лица

Ashen, который совсем недавно поступил в продажу. Там же можно было заполнить первый номер журнала **N-Gage Insider**, посредством которого **Nokia** планирует доносить до широкой общественности разнообразную информацию о готовящихся проектах и своих планах. В обозримом будущем счастливым обладателем **N-Gage** ждет целая ойма релизов, включая спец-наз-сим **Tom Clancy's Ghost Recon Jungle Storm**, военизированный экшен **Operations Shadow** и тематическую аркадаку **Spider Man 2**.

Отдельного же внимания заслуживает прелюбопытный проект **Pathway to Glory**, который на сегодняшний день выглядит наиболее интересной и перспективной игрой за всю историю развития **N-Gage**. **Pathway to Glory** — пошаговая мультиплеер-ориентированная страте-

гия, которую в застенках компании разработчики возводят под строгим надзором военных консультантов. Несмотря на навязшую в зубах WWII-тематику, проект рискует совершить самую натуральную революцию, доказав всем скептикам, что с играми на мобильных телефонах давно пора считаться.

Pathway to Glory предлагает вам сформировать отряд солдат, каждый из которых обладает своими уникальными способностями, характеристиками и амуницией. Последнюю, кстати, предстоит раздавать самолично — в лучших традициях **X-Com** нам позволят решать, кому нахлобучить какую каску, кому доверить снайперскую винтовку, а кто пойдет в бой с автоматом. Бои выглядят и играются, опять же, как натуральный **X-Com** голубых кровей. Изометрическая проекция, скрытые перемещения, взрывы, тактика — все как у "больших" стратегий. Плюс — каждый персонаж обладает собственным "конусом видимости" (горячий привет **Commandos**) и системой накопления опыта. Разумеется, боец, прошедший с вами не одно сражение, стреляет и ведет себя гораздо адекватнее стриженного новобранца. Наконец, главный сюрприз заключается в том, что **Pathway to Glory** — мультиплеер-ориентированная стратегия. То есть однопользовательская компания, разумеется, будет, но всеми красками игра заиграет лишь в том случае, если несколько счастливых обладателей **N-Gage** окажутся в одной комнате и начнут массовое истребление друг друга через Bluetooth. Очевидцы утверждают, что адреналин в такие минуты выбрасывается в кровь ведрами. Если все получится (а игра собирает исключительно положительные отзывы даже от самой уважаемой и строгой прессы), мы увидим новое будущее многопользовательских карманных игр. Более того, **Pathway to Glory** позволяет вступать в сетевые интернет-баталии через специальный сервис **N-Gage Arena**, который на деле является мобильным аналогом **Battle.net**.

МОБИЛЬНЫЕ ПОЛЕЗНОСТИ

SimEdit

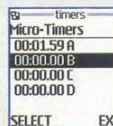
SimEdit — мечта любого, кто желает иметь доступ ко всем настройкам собственного телефона. Подключите ваш мобильник к компьютеру, запустите **SimEdit**, и все содержимое вашей sim-карты откроется вам для редактирования. Чтение/копирование sms, смена PIN/PUK-кода, просмотр содержимого памяти карты и многое другое. К сожалению, бесплатная версия программы обладает определенными функциональными ограничениями. "Игромания" также настоятельно рекомендует взвесить все "за" и "против", прежде чем пользоваться **SimEdit**, — несанкционированное редактирование содержимого вашей sim-карты может привести к плачевным результатам.



МОБИЛЬНЫЕ УТИЛИТЫ

Timers

Timers — j2me-утилита-таймер. В отличие от большинства встроженных в мобильные телефоны аналоговичных программ, **Timers** поддерживает до четырех отсчетов времени одновременно, позволяет настраивать цвет, самолично корректировать результаты, задавать описания и так далее. Мелкая, но невероятно полезная в хозяйстве утилита.





ОБЗОРЫ ИГР

NiniBall

Жанр: Футбольная аркада ★ Платформа: J2ME

Уморительный псевдофутбольный симулятор, очень удачно подоспевший к Чемпионату Европы, который сейчас в самом что ни на есть разгаре. Идеальное развлечение во время перерыва между таймами — сыграть в NiniBall.

Идея проста и, как водится, гениальна. На экране расположено четыре платформы, подозрительно напоминающие устройства из "Арканоида". Две белых и две черных, в парах друг напротив друга. Задача черных — забить мяч в ворота, соответственно, белых.

И наоборот. Нам с вами предстоит играть за белых. Это простейшее, казалось бы, увлечение затягивает настолько, что вы рискуете пропустить не только очередной футбольный матч, но и свою остановку, а также окончание лекции. Более того, компьютер умудряется игрока закатить в наши ворота 10 голов, в то время как вам каждый мяч будет даваться потом и кровью. Более того, при наличии интернет-подключения собственный результат можно похвастать перед всем миром,



Модель телефона	Код игры
Nokia 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250	1800283
Nokia 3650, 7650, NGage	1800284

отправив его на сайт www.niniball.com, где ведется ежедневно обновляемая таблица рекордов. Рекомендуется, конечно, всем любителям футбола и "Арканоида".

Как скачивать игры?

Предварительно вам нужно удостовериться, что доступ на WAP входит в ваш тарифный план, а на телефоне произведены необходимые настройки (инструкции по настройке WAP-доступа см. в блоке "Как настроить WAP?"). Вы также можете получить их у вашего оператора мобильной связи.

Абонентам "Би Лайн": для получения java-игры отправьте SMS-сообщение с кодом игры, соответствующим модели вашего телефона (см. таблицы для каждой игры) на короткий номер 1407. **Стоимость: 2 доллара** (без учета налогов)

Абонентам "МТС": для получения java-игры отправьте SMS-сообщение с кодом игры, соответствующим модели вашего телефона (см. таблицы для каждой игры) на короткий номер 1407. **Стоимость: 1,9 доллара** (без учета налогов)

Абонентам "Мегафон": для получения java-игры отправьте 2 SMS-сообщения с кодом игры, соответствующим модели вашего телефона (см. таблицы для каждой игры) на короткий номер 000401. **Стоимость: 2 доллара** (без учета налогов)

Как настроить WAP?

Для того чтобы вы могли скачать описанные в нашем обзоре игры, вам необходимо настроить WAP-соединение на вашем телефоне. В этом вам поможет следующая таблица (со следующего номера ищите ее на нашем CD/DVD):

Операторы	МТС	БиЛайн	Мегафон
Сайт	http://wap.mts.ru	http://wap.beeline.ru	http://wap.megawap.ru
Защита связи	Отключить	Отключить	Отключить
Канал данных	GPRS	GPRS	GPRS
Точка входа	wap.mts.ru	wap.beeline.ru	wap.msk
Адрес IP	212.44.140.13	192.168.017.001	010.010.001.002
Имя пользователя	mts	beeline	wap
Пароль	mts	beeline	wap

Top Guy

Жанр: Аркада ★ Платформа: J2ME

Top Guy — совершенно одноклеточная аркада про мускулистого мужчину с автоматом наперевес, которая с первых же кадров напоминает бесмертную



Contra. Сюжет, мотивация и прочие необязательные мелочи остались за кадром — нам с вами предстоит исключительно прыгать и стрелять. Декорации соответствующие: ржавые зеленые бочки, какие-то заброшенные склады и так далее. Поверхенные враги в буквальном смысле разлетаются на куски, так что рекомендуется держать Top Guy подальше от впечатлительных дам. В остальном перед нами классическая аркада на заданную тему. С единственной, пожалуй, инновацией: главгерой умеет стрелять наискосок как вверх, так и вниз, так что разить супосатов, разбегая на плавающей платформе, здесь проще простого. Рекомендуется всем работникам умственного труда в качестве идеального расслабляющего средства — здесь вам понадобится исключительно спинной мозг. Приятные графика и анимация прилегают.



Top Guy

Модель телефона	Код игры
Motorola T720, T720i	1800040
Motorola V300, V400, V500, V525, V600	1800302
Nokia 3410	1800042
Nokia 3510i	1800043
Nokia 3650	1800067
Nokia 7650	1800069
Nokia Ngage	1800070
Nokia 3300, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250i	1800041
Siemens C55, M50	1800045
Siemens M55, S55, SL55	1800046
Siemens SL45i	1800047
SonyEricsson T610, T616, T618, Z600	1800048

Дракон и Дракула

Жанр: Аркада ★ Платформа: J2ME

Напоследок еще одна воляная переписка классики. "Дракон и Дракула", практически не стесняясь, подражает культовой Castlevania. Выбросьте амуницию, оставьте готическую атмосферу, прибавьте более жизнерадостный мультипликационный стиль, и вы получите "Дракон и Дракула". Здесь же — RPG-элементы, соответствующий сюжет и прочие сказочные атрибуты.

Модель телефона	Код игры
Motorola T720, T720i	1800014
Motorola V300, V400, V500, V525, V600	1800300
Nokia 3410	1800015
Nokia 3510i	1800016
Nokia 3650	1800062
Nokia 7650	1800069
Nokia Ngage	1800061
Nokia 3300, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250i	1800017
Sharp GX10i, GX10i, GX11, GX13	1800274
Siemens C55, M50	1800018
Siemens M55, S55, S56, SL55	1800019
Siemens SL45i	1800020
Siemens SL45i	1800021



Дракон и Дракула

НА ГРАНИ РЕАЛЬНОСТИ

UNREAL TOURNAMENT 2004

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Unreal Tournament — поистине легендарная серия. И новая часть игры под кодовым номером 2004 стала достойным продолжателем лучших традиций UT. Подтверждением тому может служить обильный поток самых разнообразных модификаций, обрушившихся на голову бедных (или наоборот — счастливых) геймеров за последнее время. Так давайте же "сотворим" достойный мод своими руками! В нем будет все, о чем вы только могли мечтать: бешеные скорости, массовые побоища с сотнями воинов, увлекательный сюжет, переформатированные карты и что самое главное — абсолютно новые действующие лица.

НЕРЕАЛЬНЫЕ НОТЫ

Первое, что необходимо сделать — это ознакомиться с подкаталогами игровой директории. Нам будут нужны следующие папки: **Maps** (содержит **ut2**-файлы с игровыми картами, для просмотра и редактирования которых используется прилагающийся к игре редактор — **UnrealEd**), **Music** (музыкальные композиции, представленные файлами формата **ogg**), **System** (системные файлы, в том числе и файлы с игровыми настройками), **Sounds** (звуковые файлы, припрятанные в архивы формата **uax**), **Textures** (игровые текстуры, упакованные в **utx**-архивы).

Поподробнее остановимся на каталоге **Music**. Как известно, вся серия Unreal Tournament сплавится своим музыкальным сопровождением, и новая часть игры не стала исключением, что не может не радовать. Для преобразования игровых треков в более привычные звуковые форматы **mp3** или **wav** вам понадобится программа **dBpowerAMP** (см. **наш CD или DVD-диск**), а также установленный на нее кодек под названием **Ogg Vorbis Codec** (также берите с **нашего CD или DVD**). Чтобы осуществить конвертирование музыки, достаточно зайти в каталог, куда вы инсталлировали программу, запустить файл **MusicConverter.exe** и в открывшемся окне выбрать путь нужного вам **ogg**-файла. После этого на экране появится небольшая менюшка, в которой вы должны выбрать формат, в который хотите перевести выбранный **ogg**-файл. Далее вы увидите программное окно, где сможете настроить качество и ряд других параметров создаваемого звукового файла, а также указать директорию, куда он будет помещен. Нажмите на кнопку с надписью **Convert**, и после нескольких секунд ожидания вы получите интересующий вас трек в удобном для вас формате. Наслаждайтесь прослушиванием в любимом музыкальном проигрывателе.

Следует также отметить, что вы можете не только извлекать из игры музыкальное сопровождение, но и вставлять в нее новые мелодии. Для этого вы должны проделать операцию, обратную той, что описана чуть выше, то есть перевести **mp3**- или **wav**-файл в формат **ogg** (чтобы осуществить это, запустите программу, укажите путь трека, который вы хотите добавить в игру, и в следующем окне выберите пункт **Ogg Vorbis**). Кроме того, не забудьте назвать новоявленный **ogg**-файл так же, как одну из оригинальных игровых композиций, заменив им последнюю.

Это что касается музыки, теперь — о звуковом оформлении. Нас будет интересовать директория **Sounds**, которая, как уже отмечалось выше, несет в себе своеобразные звуковые архивы формата **uax**. Каждый из них содержит звуковые эффекты (или речь персонажей), относящиеся к той или иной категории. В частности, архивы, имена которых начинаются со слова **Announcer**, несут в себе реплики "комментатора" (или, проще говоря, закадровый голос, комментирующий происходящее); архив **PlayerSounds.uax** — звуки, издаваемые игровыми персонажами; **OutdoorAmbience.uax** — звуковые эффекты, производимые окружающей средой; **WeaponSounds.uax** и **NewWeaponSounds.uax** — выстрелы и другие относящиеся к оружию звуки; **PickupSounds.uax** — звуковые эффекты, раздающиеся при подборе различных полезных вещичек (или, попросту говоря, "призов").

Немного о том, как обращаться с **uax**-архивами. Первым делом запустите редактор карт игры — **UnrealEd**. В верхней части программного окна, на панели инструментов отыщите и нажмите кнопку с изображением динамика (при наведении на нее курсора всплывает подпись **Sound Browser**). В появившемся окошке, озаглавленном как **Sounds**, выберите в строке меню пункт **File/Open** и укажите путь нужного вам **uax**-файла (или же просто выберите нужный архив из списка, находящегося прямо под панелью инструментов окна **Sounds**). Нижняя часть окна, пустовавшая до этого, заполнится списком входящих в архив (а точнее — в выбранную группу внутри архива, но об этом — чуть позже) звуковых файлов. Против каждого из них в скобках указаны краткие характеристики.

Большая часть **uax**-файлов имеет в себе несколько тематических групп звуков. В таких архивах над списком входящих в них звуков помещается строчка, где вы можете выбрать нужную вам звуковую группу. Чтобы увидеть все содержимое архива без учета разбиения на группы, нажмите на кнопку

с надписью **All**, расположенную чуть левее строки с перечнем групп.

Следует также отметить, что вы можете прослушивать каждый из звуковых файлов, составляющих архив, не выходя из **UnrealEd**. Для этого просто щелкните правой кнопкой мыши на имени интересующего вас файла и в выплывшем меню выберите пункт **Play**. Для остановки проигрывания используйте пункт **Stop** из все того же меню.

Чтобы "выдернуть" из архива любой звуковой файл, кликните левой кнопкой мыши на его названии и выберите пункт меню **File/Export**, укавав затем папку, в которую вы хотите положить звук после распаковки. Файл сохранится во всем известном формате **wav**, который можно преобразовать в практически любой программе для работы со звуком (в том числе и в стандартной Windows-овской "Звукзаписи").

Если вы хотите добавить звуковой файл в архив (например, если вы хотите вставить в архив уже измененный вами файл), используйте пункт меню **File/Import** и укажите путь нужного вам **wav**-файла. В выплывшем окне под названием **Import Sound** просто нажмите на кнопку **OK** в знак подтверждения вставки



1. Принимать участие в бою, где помимо вас сражаются около 50 воинов, — предпринять весьма опасное, но вместе с тем необычайно занимательное.
2. При высоком значении параметра **GameSpeed** из файла **UT2004.ini** игра становится куда более динамичной и непредсказуемой.

звука. После этого вам останется только сохранить произведенные в архиве преобразования, выбрав пункт меню **File/Save**.

С помощью **dPowerAMP** и кода **Ogg Vorbis** вы можете легко извлекать из **UT 2004** мелодии и слушать их отдельно от игры (благосаундтрек — более чем достойный). При большом желании вы можете полностью менять музыкальное сопровождение игры. Кроме того, вам не составит большого труда переделать на новый лад звуковое оформление, пользуясь услугами редактора **UnrealEd** и какой-либо звукозаписывающей программы.

МОДИФИЦИРОВАНИЕ

Все основные игровые настройки сосредоточены в файлах формата **.ini**, расположенных в папке **System**. Туда мы и проследуем. Сразу отмечу, что большая часть содержимого конфигурационных файлов нам неинтересна, так как представляет собой параметры, настраиваемые в меню игры. Есть только два **.ini**-файла — **UT2004.ini** и **User.ini**, где вы встретите недоступные в меню характеристики игрового процесса. Оба они, как, впрочем, и все остальные файлы формата **.ini**, разбиты на разделы, каждый из которых имеет заглавие, выделенное с двух сторон квадратными скобками, и наполнение в виде всевозможных игровых параметров. Значение последних отделяется от названия знаком равенства.

Обратимся к файлу **UT2004.ini**. В нем нам понадобится раздел **Engine.GameInfo**, который несет в себе несколько важнейших атрибутов.

MaxPlayers — максимальное количество игроков. В принципе значение этой характеристики изменяется и в меню игры, но там вы не сможете поставить более 32 игроков. А вот при редактировании настройки через файл **UT2004.ini** — вполне (см. рис. 1). Но учтите, что при чрезмерном числе воинов игра будет заметно тормозить.

MaxSpectators — максимальное число просматривающих игру человек, не участвующих в битвах. То же самое — значение характеристики может быть увеличено более чем до 32 при редактировании через этот файл.

GameSpeed — скорость игры (влияет на скорость передвижения персонажей, быстроту совершения ими прыжков, выстрелов и т.д.). Атрибут может принимать дробные значения.

GameDifficulty — уровень сложности. Этот параметр важен для нас тем, что, редактируя его через файл, вы можете присваивать ему дробные значения, устанавливая тем самым «промежуточные» уровни сложности. Таким образом, вам не составит труда подобрать оптимальную для вас сложность.

Следующие разделы файла, которые мы будем разбирать, хранят в себе характеристики различных режимов игры. Приведу соответствия между названиями блоков и наименованиями вариантов игры: **XGame.xDeathMatch** — **Deathmatch**, **XGame.xTeamGame** — **Team Deathmatch** (командная игра), **XGame.xCTFGame** — **Capture the Flag** (захват флага), **XGame.xDoubleDom**

— **Double Domination**, **XGame.xBombingRun** — **Bombing Run**, **Onslaught.ONSONslaughtGame** — **Onslaught**, **SkaarPack.Invasion** — **Invasion**, **BonusPack.xMutantGame** — **Mutant**, **BonusPack.xLastManStandingGame** — **Last Man Standing**, **UT2k4Assault.ASGameInfo** — **Assault**. По аналогии с разделом **Engine.GameInfo** перечисленные блоки содержат множество атрибутов, значения которых свободно изменяются в меню. Эти настройки, ясное дело, мы оставим в покое, обратившись лишь к их уникальным собратьям.

HUDType — тип HUD'a (экрана героя), используемый в данном варианте игры.

MaxLives — максимальное число жизней (или, иными словами, рождений) у игрока. При нуле количество жизней неограничено. В игре значение этого показателя можно отрегулировать только в режиме **Last Man Standing**.

LateEntryLives — количество жизней при позднем вхождении в игру (то есть при присоединении к игре, когда она уже идет в течение длительного времени).

MaxTeamSize — максимальное число игроков в команде (не может быть определено в меню выше отметки 16).

Редактирование файла **UT2004.ini** позволит вам пусть и немного, но все же изменить геймплей. В частности, выставив характеристики **MaxLives** и **LateEntryLives** значения в районе 5-20, вы избавите игроков от стремления идти в бой сломя голову и любой ценой пытаться набрать заветные фраги, а при значениях пониже (особенно при единице) и вовсе заставите их осторожничать. Игра приобретет совсем другой характер. Причем не исключено, что многим он придется по вкусу.

Существенно увеличив значения параметров **MaxPlayers** и **MaxTeamSize**, вы сделаете участником массовых баталлий, в которых может быть задействовано до полусотни (а при невысокой детализации и на мощных машинах — даже более) бойцов. А если добавить игре скорости посредством подьема значения атрибута **GameSpeed**, **UT 2004** превратится в настоящую мясорубку.

ТРАНСПОРТ БУДУЩЕГО

Следующий предмет нашего сегодняшнего «вскрытия» — файл **User.ini**, который, также как и **UT2004.ini**, содержит общие игровые параметры. Первым делом заглянем в раздел **Engine.PlayerController**, в котором нас интересует лишь одна (зато какая!) настройка — **EnemyTurnSpeed**. Она задает скорость, с которой разворачиваются ваши враги (проще говоря, их поворотливость). От значения этого атрибута во многом зависит **AI** ботов, а точнее — их скоростные способности. Повысьте указанное здесь число, и справиться с врагами будет значительно сложнее.

Чуть ниже находится блок **Engine.Vehicle**, посвященный транспортным средствам и несут в себе две настройки, общие для всех машин.

bDesiredBehindView — данный атрибут определяет, будет ли использоваться вид из



3. Управлять за машину со значительным отдалением камеры очень удобно: хорошо видно, что происходит непосредственно позади и по сторонам от вас.
4. Вид из кабины машины выполнен в **UT 2004** на славу, несмотря на то, что активизировать его вы можете только через файл **User.ini**.
5. Прицел транспортного средства можно перекашивать в любой цвет (в данном случае, например, я окрасил прицел синим) и вообще всячески видоизменять. Мелочь, а приятно.

кабины при управлении вами средством передвижения (**False** — да, **True** — нет).

TPCArmDistance — расстояние от камеры до транспортного средства.

Эти же два параметра вы обнаружите в следующих разделах, соответствующих определенным видам транспорта и артиллерии: **Onslaught.ONSHoverTank** — танк, **Onslaught.ONSMannualGunPawn** — пушка, защищающая базу команды, **Onslaught.ONSAAttackCraft** — воздушные средства передвижения, **Onslaught.ONSHoverBike** — джип, **Onslaught.ONSTankSecondaryTurret Pawn** — турель танка, которой управляет отдельный игрок (не водитель). Кроме того, каждый из этих блоков несет в себе параметры прицела транспортного средства. Вот их список.

CrossHairColor — цвет прицела. Значение характеристики выглядит следующим

образом: (B=N1,G=N2,R=N3,A=N4), где N1, N2, N3 и N4 — числа от 0 до 255. N1 определяет долю синего цвета в окраске прицела, N2 — зеленого, N3 — красного, тогда как N4 задает прозрачность прицела (чем выше число, тем она ниже).

CrosshairX — координата прицела по оси X.

CrosshairY — координата по оси Y.

CrosshairTexture — текстура прицела. Обратите внимание на то, что значения графических параметров (тех, что задают скины, модель, текстуру для какого-либо объекта/субъекта или любую другую картинку) имеют вид: X.Y, где X — категория, к которой относится текстура (или модель), а Y — название последней (расширение файла прописывать не нужно). В случае со скином (или любой другой картинкой) наименование категории (то есть X) совпадает с именем архивного файла формата **utx**, содержащего данный рисунок (оно, напомним, указывается вместо Y).

В файле **User.ini** особую значимость имеют графические параметры, связанные со средствами передвижения. В первую очередь к ним относятся настройки камеры (**BDesiredBehindView** и **TPCamDistance**), которые позволяют расположить последнюю удобным для вас образом. Лично мне больше всего симпатичен вид из кабины (см. рис. 4) — наблюдать за происходящим куда приятнее прямо из окна транспортного средства, нежели со стороны.

Изменяя значения других графических параметров — **CrossHairColor**, **CrosshairX**, **CrosshairY** и **CrosshairTexture**, — вы можете преобразовать прицелы транспортных средств так, как вам будет угодно (см. рис. 5). Более того, несложно нарисовать абсолютно новый прицел своими руками.

ГЛАДИАТОРЫ НЕРЕАЛЬНОСТИ

Итак, мы придали основным игровым параметрам новые значения, преобразовав тем самым геймплей. Но все эти изменения мало что принесут в игровой процесс, если не будут подкреплены добавлением в игру новых действующих лиц и карт. Если с выделкой карты, думаю, все более-менее понятно — для этого предназначен игровой редактор **UnrealEd**, то новых персонажей приходится добавлять не только с помощью этой многофункциональной программы, но и посредством редактирования ряда файлов.

Важнейшими среди них являются файлы **xplayers.L1.upl** и **xplayers.L2.upl**, лежащие в каталоге **\System**. И тот, и другой имеют одну и ту же структуру и хранят в себе характеристики героев игры. Устроены оба файла следующим образом. В каждом из них имеется лишь один раздел — **Public**, который содержит группы параметров вида **Player=(X="N1",Y="N2",Z="N3",...)**, где на месте X, Y, Z стоят названия параметров, а вместо N1, N2, N3 — соответствующие значения. Вот список основных местных параметров.

DefaultName — имя персонажа (указывается в кавычках).

Race — раса, к которой он принадлежит. Возможны следующие значения: **ThunderCrash**, **Mercenary**, **Egyptian**, **Juggernaut**, **Gen Mo'Kai**, **Robot**, **Nightmare**, **Skaarj**, **Cybernetic**, **Hellions**. У героев-людей этот атрибут отсутствует.

Mesh — модель героя. Как указываются значения подобных атрибутов мы уже разбирали, говоря о настройке **CrosshairTexture** из файла **User.ini**.

Species — биологический вид, к которому принадлежит субъект. Здесь следует указание на раздел файла **XGame.int**, содержащий показатель **SpeciesName**, в значении которого и прописывается название вида (это наименование и отображается в игре при просмотре сведений о данном персонаже). В общем же значение параметра выглядит следующим образом: **xGame.N**, где **xGame** — название **int**-файла, к которому идет обращение, а вместо N стоит имя нужного раздела этого файла (оно в свою очередь строится так: **SPECIES_X**, где X — название расы, к которой относится субъект).

BodySkin — skin тела персонажа. Значения этой и следующей характеристик состоят из двух частей и выглядят так: **PlayerSkins.X**, где X — название текстуры формата **dds** (указывается без расширения), содержащей skin и упакованной в архив **PlayerSkins.utx**. О том, как просматривать содержимое графических архивов, читайте чуть ниже.

FaceSkin — skin лица.

Portrait — портрет. Все портреты создатели игры положили в архив **PlayerPictures.utx**.

Text — ссылка на текст с описанием персонажа. Значение выглядит следующим образом: **X.Y**. Вместо X прописывается имя текстового файла (в данном случае — **XPlayers**) без расширения, а вместо Y — название параметра с описанием. В самом же файле **XPlayers.int** вы найдете кучу таких параметров (каждый соответствует определенному герою). Значение каждого из них отделено от имени знаком равенства и заключено в кавычки.

Sex — пол (**Male** — мужской, **Female** — женский).

Menu — возможность играть за данного персонажа в сингле. "**SP**" — имеется, "**DUP**" — или "" (пустые кавычки) — нет. У секретных героев здесь указаны их имена — **Malcolm**, **Xan** и **Clanlord**, благодаря чему вся троица по умолчанию недоступна для игры как в сингле, так и в мультиплее. Впрочем, вы можете это легко исправить. Поставьте всем действующим лицам значение "**SP**", и полный набор персонажей будет доступен в обоих видах игры. Ассортимент моделей в многопользовательском режиме при этом немного расширится. Кроме того, вы получите возможность пройти игру за нового героя в сингле (см. рис. 6), что также будет большим плюсом и внесет в нее немного разнообразия, ведь разработчики пре-

доставили игроку на выбор всего несколько персонажей.

Помимо перечисленных выше характеристик каждый герой в одиночной игре имеет набор характеристик, придающих ему уникальность. При этом, если для персонажа в этом файле не прописано того или иного атрибута, то подразумевается, что значение последнего стандартно, то есть равно единице. Наличествующие же у субъекта характеристики могут принимать как положительные, так и отрицательные значения (чем выше указанное число, тем лучше развито умение). Сюда также подходят и дробные числа (в них целая часть должна отделяться от дробной точкой). Максимальное значение — 2, минимальное — -2. Обратите также внимание на то, что вы можете присваивать герою недостающие показатели (чтобы затем изменить их значения), просто добавляя их в соответствующий ему набор атрибутов (не забудьте разделить запятой новый показатель от уже имеющихся). Что касается последнего, то в него могут входить следующие атрибуты:

Aggressiveness — агрессивность героя;

Tactics — тактические навыки;

CombatStyle — боевые навыки;

Jumpness — прыгучесть;

StrafingAbility — умение стрейфиться (чем выше, тем быстрее стрейфится персонаж);

Accuracy — меткость.

Наравне с шестью приведенными выше атрибутами многие персонажи игры имеют еще один параметр, делающий их неповторимыми. Это характеристика **FavoriteWeapon**, задающая любимое ору-

6. Теперь вы имеете возможность поиграть в сингле за нашего старого знакомого **Malcolm**.

7. Умение героя по имени **Torch** существенно улучшилось за счет правки всего нескольких параметров в файле **xplayers.L1.upl**.



жие героя. Бот, управляющий за данного персонажа, будет пользоваться указанной пушкой намного чаще, чем другими столами. Значение показателя выглядит следующим образом: **XWeapons.Y**, где на месте Y стоит название оружия. Если наименование ствола состоит из двух слов, то пробел между ними не ставится. Например, у героя, превосходно владеющего искусством стрельбы из снайперской винтовки, здесь стоит следующее обозначение: **XWeapons.SniperRifle**.

UseSpecular — данный показатель определяет, будут ли отдельные части модели персонажа отражать свет (1 — да, 0 — нет). Используется для моделей роботов. В случае, если параметр отсутствует, подразумевается, что его значение равно нулю.

BotUse — вероятность того, что бот будет играть за данного героя. Измеряется в целых числах от 0 до 3. При 0 компьютер никогда не будет выбирать этого персонажа, тогда как при 3 — наоборот, будет максимально часто за него управлять. Редактирование этого атрибута позволяет вам регулировать сложность игры. Так, ставя значение 3 персонажа сильнее, вы подбираете себе наиболее достойных противников. И наоборот — поднимая до тройки значение характеристики у более слабых героев, вы облегчаете себе жизнь.

Занимаясь корректировкой значений параметров из файлов **xplayersL1.upl** и **xplayersL2.upl**, вы можете здорово изменить основные характеристики и умения игровых персонажей. Это в свою очередь очень пригодится вам при добавлении в игру новых героев. Правка атрибутов **Aggressiveness**, **Tactics**, **CombatStyle**, **Jumpiness**, **StrafingAbility**, **Accuracy** и **FavoriteWeapon** поможет вам сделать этих персонажей понастоящему яркими и неповторимыми, благодаря умению здесь хватать (по меркам экшена, разумеется). К примеру, если вы хотите вставить в игру героя, являющегося прирожденным снайпером, установите для него высокую меткость (показатель **Accuracy**) и снайперскую винтовку в качестве любимого оружия (**FavoriteWeapon**).

НОВОЕ ЛИЦО UT 2004

Теперь, когда мы подправили общие характеристики персонажа, настало время позаботиться о подпадающей для него внешности. Конечно, будет большим плюсом спроектировать при этом новую модель, но это, сами понимаете, очень трудоемкий процесс (читайте цикл статей "Игромоделер" на страницах "Мастерской" последних трех номеров "Игромании"). Если вы владеете искусством моделирования — великолепно, в этом случае вы сможете "слепить" нового во всех отношениях персонажа. Если нет, не отчаивайтесь. Просто выберите из уже имеющихся моделей (а их здесь предостаточно) ту, что более всего подходит для создаваемого вами персонажа, и займитесь корректировкой ее кожи.

Как уже отмечалось в начале статьи, все

игровые текстуры (в том числе и skins персонажей) припрятаны в своеобразные архивы — файлы формата **utx**, находящиеся в папке **Textures**. Каждый **utx**-файл содержит текстуры, принадлежащие к какой-то определенной категории. Например, в файле **Skies.utx** вы обнаружите текстуры неба, в файлах **VehicleSkins.utx** и **VMVehicles.TX.utx** — skins транспортных средств, в **WeaponSkins.utx**, **UT2004Weapons.utx** и **VMWeapons.TX.utx** — skins оружия, в **SkaarjPackSkins.utx** — "шкурки" монстров для режима игры **Invasion**, в **PickupSkins.utx** — skins "призов", в **HUDContent.utx** и **2K4HUD.utx** — рисунки для HUD'a, а в **TeamSymbols.utx**, **TeamSymbols_UT2003.utx** и **TeamSymbols_UT2004.utx** — гербы команд.

Чтобы извлечь любую здешнюю текстуру на свет божий, вам понадобятся два инструмента — редактор карт **UnrealEd** и набор утилит **DXT Tools** (обращайтесь за ним к *нашему CD- или DVD-диску*). Делается это следующим образом (схема распаковки текстур в UT 2004 во многом схожа с работой со звуком).

Запустите **UnrealEd**. На панели инструментов программного окна нажмите на кнопку с изображением картины (называется **Texture Browser**). В результате на экране появится окошко, озаглавленное как **Textures**, имеющее свою строку меню (см. рис. 8). Выберите в последней пункт **File/Open** и укажите путь нужного вам **utx**-файла (или же просто выберите нужный архив из списка, находящегося чуть ниже панели инструментов окна **Textures**), после чего в нижней части окна появятся изображения входящих в архив (а точнее, в выбранную группу текстур архива) картинок (как правило, их настолько много и они такие большие, что приходится пользоваться полосой прокрутки). Под каждым графическим файлом подписаны его название и краткие характеристики (формат и разрешение). Кстати, о названии. Имя каждого текстурного файла складывается из пятидесяти составляющих. В качестве наглядного примера возьмем текстуру **EgyptFemaleABodyA.0.dds**. Первое слово в ее наименовании — **Egypt** — обозначает расу, к которой принадлежит персонаж (о том, какие в игре существуют расы, мы уже говорили при разборе файлов **xplayersL1.upl** и **xplayersL2.upl**), **Female** — пол (**Male** — мужской, **Female** — женский), **Head** — область, на которую накладывается текстура (**Body** — тело, **Head** — голова), цифра 0 — команду, за которую играет герой (0 — красные, 1 — синие). Последнего компонента (подчерка и цифры) в имени "шкурки" может и не быть, если она предназначена для героя, не относящегося ни к какой команде, то есть для игроков в некомандных режимах игры. Что касается буквы **A** (на ее месте может стоять и любая другая латинская буква), примкнувшей к двух слогам к слову **Head**, то она называет вариацию кожи, использующуюся в данном случае.

Чуть выше списка изображений текстур помещается строка, в которой вы можете выбрать ту или иную группу текстур из выбранного архива (содержимое этой группы вы и видите в нижней части окна **Textures**). В некоторых **utx**-файлах, правда, имеется всего одна группа — в этом случае эта строка пустует. Но это, скорее, исключение из правил. Скажем, архив **WeaponSkins.utx** включает в себя четыре группы текстур, основные из которых — **AmmoPickups** (содержит текстуры для коробок с патронами в различных вариациях) и **Skins** (сами skins стволов). Нажав же на кнопку с надписью **All**, расположенную рядом со строкой с перечнем групп, вы получите полный список изображений, входящих в архив текстур.

Если вам нужно изменить skin какого-либо героя, откройте архив **PlayerSkins.utx**, если речь идет о персонаже, который перекочевал в игру из предыдущей части, и **UT2004PlayerSkins.utx**, если это новое действующее лицо, появившееся лишь в UT 2004.

Далее выберите из списка интересующий вас рисунок, кликнув на него правой кнопкой мыши. Появится небольшая менюшка, пункты которой позволят вам совершать разнообразные преобразования над выбранной текстурой. Чтобы вытащить последнюю из архива, используйте пункт **Export to File** (либо выберите пункт меню **File/Export**, кликнув перед этим на текстуру левой кнопкой мыши) и укажите каталог, в который вы хотите положить картинку после распаковки. На выходе вы получите нужную вам текстуру в формате **dds**. Для конвертирования ее в более распространенный **tga**-формат используйте программный пакет **DXT Tools**, который был нами нередко задействован при проведении предыдущих "вскрытий".

Напомним, что для перевода текстур с помощью **DXT Tools** из **dds**-формата в **tga** вы должны запустить из директории с программой файл **readdxt.exe** с параметром: **readdxt <имя dds-файла>** (например, **readdxt C:\Textures\FlakAmmoTex.dds**), в результате чего в этой же папке появится файл **test.tga** с нужной картинкой. Последнюю можете спокойно перерисовать в любимом графическом редакторе (например, в **Photoshop**). Обратное действие, то есть конвертирование **tga**-файла в формат **dds**, осуществляется посредством запуска файла **nvdxt.exe** с параметром: **nvdxt <имя tga-файла>** (например, **nvdxt test.tga**). Следующим действием верните полученному файлу то имя, которое он имел до перекодировки в **tga**-формат.

Наконец, упакуйте файл обратно в архив, откуда его извлекли. Для этого снова запустите редактор **UnrealEd** и активизируйте окно **Textures**. В последнем откройте архив для упаковки, выберите пункт меню **File/Import** и укажите путь измененного **dds**-файла. В следующем окне, названном **Import Texture**, просто нажмите на кнопку **OK**. И не забудьте сохранить произведенные в архиве преобразования, используя пункт меню **File/Save**. Готово — новая текстура в игре.

Редактируя игровые текстуры с помощью трех основных инструментов — **UnrealEd**, **DXT Tools** и вашего любимого графического редактора, вы можете здорово изменять облик игровых арен, сражающихся на них бойцов, транспортных средств, оружия, «призов» и многого другого. В частности, можно вставить в **UT 2004** текстуры из любой другой игры, стилизовав тем самым первую под последнюю. Особенно рекомендуем обратить внимание на перерисовку скинов (а соответственно — и портретов) персонажей, которая вкупе с корректировкой их параметров и описаний (впрочем, к теме редактирования игровых текстов мы обратимся чуть позже) поможет вам добавить в игру абсолютно новых действующих лиц.

Ваш покорный слуга, например, добавил в игру самого Дюка Нюкема (см. рис. 9). За основу я взял модель персонажа по имени Torch, подменил его портрет и немного «подработал» скин. А именно — слегка затемнил солнечные очки, немного осветлил волосы, «сбрил» щетину, добавил на одежду в нескольких местах знак радиации — неотъем-

лемый атрибут Дюка. Разумеется, изменил имя, кратко характеристики и описание героя в файле **XPlayers.int** (об этом файле мы еще поговорим), а также путем правки параметров из файла **xplayers1.upl** присвоил новоизмененному персонажу высокую агрессивность, неплохую меткость и отменные боевые навыки. Ну, чем не Дюк Нюкем?

ТЕКСТЫ И СКРИПТЫ

Вернемся к папке **\System**, лежащей прямо в игровой директории. Помимо уже разобранных выше **ini**- и **url**-файлов здесь вы обнаружите и другие немаловажные ресурсы, которые понадобятся нам при «вскрытии». К ним можно отнести файлы, носящие расширения **u** и **int**. Первые хранят в себе многочисленные игровые скрипты. Из таких файлов следует выделить следующие: **GamePlay.u** — скрипты, касающиеся непосредственно игрового процесса, **Vehicles.u** — скрипты, относящиеся к машинам, **XWeapons.u** и **XWeapons_rc.u** — оружие, **XPickups.u** и **XPickups_rc.u** — «призм».

Просматривать **u**-файлы удобнее всего (по крайней мере, лучшего способа ваш покорный слуга не нашел) в стандартном «Блокноте», помитив при этом галочкой пункт меню **Вид/Только текст** (иначе вам будет крайне сложно разобраться в структуре выбранного файла). Правда, и после этого в **u**-файлах будут оставаться места, заполненные какими-то непонятными символами (особенно в начале и конце файлов), но основное содержимое представит во вполне приемлемом для редактирования виде — в виде скриптов. Естественно, соаться сюда рекомендуется лишь тем, кто уже имеет представление о скриптах или, по крайней мере, владеет основами программирования. Если вы относитесь к хотя бы одной из этих двух групп геймеров, вы сможете поменять многое (даже очень многое) в игровом процессе, правя строки программного кода в этих файлах.

Что касается файлов с расширением **int**, то они содержат игровые тексты. Вот основные **int**-файлы, которые нас могут заинтересовать: **Engine.int** (сообщения, непосредственно связанные с движком игры), **GamePlay.int** (отдельные реплики, произносимые игровыми персонажами, и названия «призов»), **Startup.int** (надписи, отображаемые во время загрузки игры), **UnrealGame.int** (сообщения, появляющиеся во время игры), **Window.int** (названия кнопок и пунктов игрового меню), **XGame.int** (речь персонажей и сюжетные текстовые вставки), **UT2004.int** (сообщения, выводимые на экран при запуске игры и при выходе из нее), **XInterface.int** (интерфейсные надписи), **XMaps.int** (описание карт), **XPickups.int** (сообщения при подбории «призов»), **XPlayers.int** (биографии и краткие характеристики игровых персонажей), **XWeapons.int** (описание оружия), **Editor.int** (надписи и текст, использующийся в редакторе **UnrealEd**), **Onslaught.int** (текстовые вставки, предназначенные для режима игры

Onslaught), **SkaarjPack.int** (текст для режима **Invasion**), **UT2k4Assault.int** (для **Assault**).

Естественно, все эти **int**-файлы можно править в любом текстовом редакторе. В плане построения они очень схожи с файлами **User.ini** и **UT2004.ini**, разобранными выше. В частности, здесь также имеются разделы, каждый из которых располагает группой параметров (а иногда и единственным параметром). В значении каждого из таких атрибутов содержится то или иное текстовое сообщение (оно взято в кавычки). Как видите, все стандартно. Так что с правой этих файлов, думаю, у вас не должно возникнуть никаких проблем.

Предосторожно изменения **int**-файлов несложно полностью переписать все игровые тексты. В случае, если вы добавляете в игру нового персонажа, особое внимание следует уделить файлу **XPlayers.int** и подправить в нем должным образом сведения о заменяемом герое. Тем самым вы завершите процесс создания героя.

Кроме того, редактирование этих файлов поможет вам подкорректировать сюжет игры (который в оригинале примитивен до безобразия). В этом случае обязательно обратитесь к файлу **XGame.int**, где находится текст, рассказывающий о предистории турнира, и сообщения, комментирующие ваше продвижение по турнирной лестнице. Подправьте весь этот текст так, чтобы преобразовать сюжетную линию в сторону большей оригинальности и увлекательности.

В дополнение к уже проделанной работе можно изменить звуковые файлы различных речевых. Высшим пилотажем при этом будет переписать соответствующих звуков (а их не так много). В основном они содержатся в архиве **IntroAnnouncers.uax** (напомним, что звуковые архивы следует искать в каталоге **\Sounds**).

■ ■ ■

Итак, настало время воплощать в жизнь свои самые смелые идеи и задумки. Первым делом при создании модификации советуем придумать для игры новую сюжетную линию, более продуманную и интересную по сравнению с оригинальной, и переписать предисторию. Затем было бы весьма кстати переформировать игровые карты, используя нарисованные вами текстуры, а еще лучше — собственноручно сделать арены для битв. Важное звено в нашем сегодняшнем модостроении — добавление в игру новых персонажей, интересных и уникальных. Это, кстати, могут быть герои из других игр, как, например, Дюк Нюкем, о котором писалось выше.

Дополнительным плюсом будет редактирование основных игровых параметров из файлов **User.ini** и **UT2004.ini** (таких как скорость игры, максимальное число игроков, настройки камеры для транспортных средств), изменение интерфейсных картинок (в том числе и HUD'a) и моделей героев, а также правка скриптов, представленных **u**-файлами. Если все эти шаги будут выполнены вами четко и тщательно, можете быть уверены, вы получите отличный играбельный мод. ■

8. ■ Перед вами — окно редактора **UnrealEd**, предназначенное для работы с текстурами.

9. ■ Вот и сам Дюк Нюкем пожаловал к нам на турнир.

10. ■ В **UT 2004** править можно практически все встречающиеся в игре надписи и сообщения.



МАКСИМУМ СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ ДЛЯ МАХ РАУНЕ 2 ЧАСТЬ V ОТ МАХИМУМА

ВЛАДИМИР БОЛВИН aka BALLWIN

Загадки создания архитектуры уровней для Max Payne 2 были раскрыты в двух первых статьях нашего долгого цикла. Про изготовление дополнительных объектов с уникальными текстурами говорилось в третьей и четвертой части... Но вот управление компьютерными персонажами вы будете осваивать вместе с нами только сегодня.

Наша задача — научиться готовить для Макса жаркие встречи с горячими NPC в самых незапланированных им (т.е. будущим игроком) местах.

СТВОЛЫ, ПАТРОНЫ, МЕДПОМОЩЬ

Пока Макс разгуливал по уровням в гордом одиночестве, никакой надобности в заботе о его здоровье не наблюдалось. И правда, вред главному герою могла принести только граната, брошенная им самому себе же под ноги в приступе харакириного настроения. Его можно понять, поскольку до этого момента все ваши уровни представля-

ли для Макса разновидность пытки одиночной камерой (даже если камер-комнат было построено огромное количество). Бродить в длинных коридорах и абсолютно пустых залах — очень тоскливо. Но сегодня ваш заключенный в уровень получит полное освобождение от одиночества еще до конца этой статьи!

Только предварительно, чтобы Макс после общения с будущими "сокамерниками" оставался в приемлемой целостности, необходимо выдать ему оружие и боеприпасы. Ведь противники в Max Payne 2 обычно имеют скверный характер. Моделиры специально прививают им дурные привычки. Ну а уж если сохранить "нетронутость" Макса в объятиях врага не удалось, на уровне очень пригодятся средства, временно укрепляющие здоровье: аптечки и стимуляки.

Трогательная забота о детективе-герое начинается с определения мест, где его будет дожидаться подготовленная вами амуниция и скорое медицинское самообслуживание. Как только подходящее местечко намечено, переходите в режим **F4** и выравниваете сетку по поверхности (**Shift + A**). Учтите одно обстоятельство: если раньше вам приходилось выравнивать сетку только по стенам внутренних комнат уровня, то сейчас может понадобиться расположить предметы на других объектах. Например, оружие, ле-

жащее на столах и ящиках, — обычное дело. В этом случае действуйте точно так же (см. **рис. 1**!).

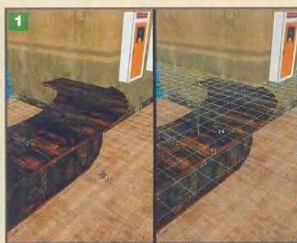
Как только сетка выровнена там, где вам нужно, уменьшаете размер ее ячеек (клавишей "минус" на цифровой части клавиатуры). Чем мельче ячейки, тем больше узлов сетки попадет на поверхность (например, стойки бара) и тем точнее можно будет определить место для установки подарков Максy. В режиме **F3** наводите маркер в нужную точку и нажимаете клавишу **N**. В окне выбора типа устанавливаемого объекта (**New Entity**) выбираете категорию **Level_Item**. Эта группа включает в себя оружие, боеприпасы и аптечки. Необходимая амуниция отбирается из списка (поле **Type** в группе **Level_Item**).

В этом окне доступны:

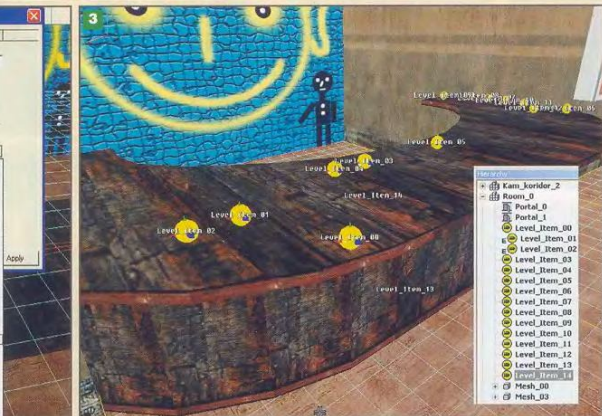
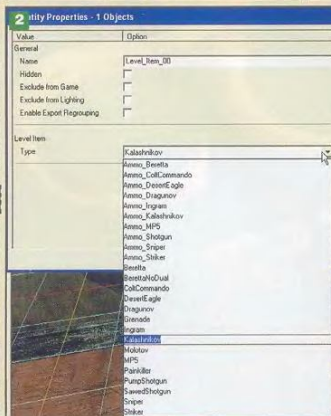
а) все виды оружия: Beretta, ColtCommando, DesertEagle, Dragonov, Ingram, Kalashnikov, MP5, PumpShotgun, Striker, SawedShotgun, Sniper;

б) боезапас ко всем видам оружия. Их названия состоят из двух частей: приставки **Ammo** и наименования вида оружия, к которому подходят эти боеприпасы (например, **Ammo_Beretta**);

в) оружие, к которому не требуются боеприпасы — гранаты (**Grenade**) и зажигательная смесь "коктейль Молотова"



1. ■ Перемещение сетки с пола (слева) на поверхность стойки бара (правая часть рисунка).
2. ■ Выбор амуниции — оружие, боеприпасы, аптечки.
3. ■ Оружие и патроны выглядят в редакторе кучкой "лимонов".



179

FollowCombat — товарищ по оружию, который будет сопровождать и воевать вместе с вами.

this—>C_RemoveAllWeapons (BerettaDual); — удаляет любое оружие из рук врага и оставляет только то, что прописано в скобках. К этому оружию добавляется бесконечный боезапас. В этом примере у NPC в обеих руках окажется по "Беретте".

this—>C_PickupWeapon (PumpShotgun); — добавляет парню помповое ружье. Этот пункт в данной ситуации будет отменять предыдущий. То есть вместо "Беретт" в каждой руке противник будет поливать вас картечью из помпового ружья. Вот если использовать эту запись с каким-то событием, получится гораздо интересней. Помните грузчика со склада, который был без оружия, пока мы не повернулись к нему спиной?

this—>C_PickupAmmo (PumpShotgun, 16); — обеспечиваем врага боеприпасами к оружию, которое указано в скобках (здесь — к помповому ружью) и в количестве, которое указано цифрами после названия оружия (у нас тут стоит "16"). Существенный момент: если не будет указано количество патронов, то NPC не сможет использовать помповое ружье, которое мы дали ему в предыдущей записи. После того как эти патроны будут израсходованы, вступит в силу пункт про "Беретты" с бесконечным боезапасом (если его прописать чуть раньше). Не будет ситуации, когда противник израсходовал патроны и тупо стоит в ожидании собственной смерти.

Функций и возможных параметров к ним существует больше, чем описано здесь. Расписывать все в одной статье нереально, да и не нужно. Принцип, я надеюсь, вы уже поняли. Это не все возможные функции, но их достаточно для организации хорошей драчки.

В разделе **Startup** у вас должно получиться что-нибудь вроде этого (см. **рис. 6**):

this—>AI_SetTarget (May_Nomer_1);
this—>AI_SetTactic (Combat);
this—>C_RemoveAllWeapons

(BerettaDual);
this—>C_PickupWeapon
(PumpShotgun);
this—>C_PickupAmmo (PumpShotgun, 16);

УКЛАДКА МОЗГОВ

Пропишем нашему дорогому поглотителю путь маршрут движения. Чтобы он был занят делом, и движок не напрягал волнами **WARNING: AI can't find valid source waypoint!**. Не нравится движку отсутствие предопределенных точек — ну так дадим ему их.

Переходите в режим **F3**. Устанавливаете маркер на ближайшее место, куда должен отправиться ваш подопечный. Клавишей **N** вызываете окно объектов. Выбираете тип **ANI**. Теперь из поверхности пола торчит синяя сфера. Это и есть первая точка-цель (**waypoint**) маршрута NPC. Для всех последующих точек операция повторяется. В результате вы рисуете пути движения врагов (см. **рис. 7**).

Все установленные точки-цели образуют вместе AI-сеть. Учтите, что все NPC передвигаются в игре только от одного узла AI-сетки до другого. Порядковый номер точки не играет роли. NPC будет выбирать кратчайший путь до цели по ближайшим waypointам. Отсюда вытекают важные условия правильности построения AI-сетки.

— Все помещения уровня должны быть покрыты синими сферами точек-цели! Иначе образуются "мертвые зоны", в которые NPC не будут заходить ни при каких условиях. Можно, конечно, продумать вариант, когда на очень тяжелом для прохождения уровне специально устроить игроку "комнаты отдыха", где он может передохнуть, подлечиться, подзарядиться перед очередным броском в пекло. Но это спорное решение (потому что нечестное), и его можно рассматривать как исключительный случай.

— Прежде чем рисовать цепочки waypointов, посмотрите на комнату сверху. Отметьте для себя путь, по которому вы са-

ми двигались бы, находясь под обстрелом. Чем грамотнее вы будете использовать все естественные укрытия — лестницы, ящики, ниши и т.д., — тем умнее будут выглядеть враги в вашем доме. Не забывайте, что передвижение в тени усложняет обнаружение и обезвреживание врагов. Поэтому не лишним будет использовать карту освещения уровня для того, чтобы ваши управляемые бойвики не вылезали на ярко освещенные участки, чтобы стать легкой добычей пули снайпера.

Вообще, построение AI-сети требует парадоксальной перестройки сознания. Вы должны настроить себя на то, что ваш настоящий враг — Max Payne! Ведь правда, под этим фэйсом будет осваивать уровень совершенно посторонний вам геймер, который пришел уничтожить с такой любовью расставленных вами NPC... И кто после этого враг?

После того как последняя сфера точки-цели будет уложена, можно сохранить уровень, экспортировать его в игру и заценить результат. Враги должны бегать так, как вы их этому научили (см. **рис. 8**). Если беготня их выглядит не совсем разумной, не стоит грешить на AI. Бессистемно разбрасывая по уровню точки маршрутов движения, вы, собственно говоря, будете не последним лицом, ответственным за неразумность врагов.

■ ■ ■

На этом мы заканчиваем цикл статей, посвященных работе с редактором MaxEd. Все самое главное сказано. Ваши первые комнаты давно превратились в разветвленные лабиринты многокомнатных уровней. Помещения наполняют разнообразные предметы, созданные средствами редактора или построенные в 3D Max (как созвучны их названия). Лампы и факелы готовы к освещению кровавых событий. Бойцы курят в ожидании команды Start Level и обсуждают между собой AI создателя сетки точек передвижения. Все как обычно. Пора загрузить уровень и задать им перца! ■

7. По этим синим точкам враги спустятся по лестнице и спрячутся за ящиком.

8. Враги сожгли родную хату, а теперь пытаются спрятаться за ящиком (как им было прописано).



ИГРОМОДЕЛЬЕР

FAQ ПО СОЗДАНИЮ МОДЕЛЕЙ

ПАВЕЛ СЕВЕЦ

UNREAL TOURNAMENT 2003/2004

Каждый из нас неоднократно попадал в ситуацию, когда малое недопонимание сути некоторого вопроса полностью тормозит рабочий процесс. Моделинг — одна из таких ситуаций. Ниже приведены ответы на вопросы, которые вы часто присылали в редакцию после публикации цикла статей "Игромоделер".

[В]: Подходит ли описанное руководство создания моделей для UT2004?

[О]: Подходит, ведь движок игры остался прежним.

[В]: Никогда не думал, что процесс моделирования такой сложный! В туториалах создание модели обычно описывается довольно просто. Неужели моделировать для игр сложнее, чем моделировать вообще?

[О]: И да, и нет. Дело в том, что создание низкополигональной модели по определению проще создания высокополигональной модели, но с учетом ограничений движка на геометрию (например, нежелательны "длинные" ребра) процесс игрового моделинга оказывается далеко не таким простым, как может показаться с самого начала.

[В]: У меня проблемы с концепт-артами: мне их неоткуда взять! Что же теперь делать?

[О]: Во-первых, не отчаиваться, а во-вторых, попросить помощь в рисовании концепта друзей, брата или сестру, родителей. К тому же подходящие арты можно найти в интернете.

ЭЛЕКТРОННАЯ ВЕРСИЯ РУКОВОДСТВА

ВНИМАНИЕ!!! На нашем CD/DVD-диске мы выкладываем для вас полную версию материала "Игромоделер: Руководство по созданию модели для Unreal Tournament 2003". В чем отличие напечатанного в журнале варианта от электронного? Электронная версия руководства более полная и, в отличие от печатной, содержит более 200 (!!!) иллюстраций, отражающих ход работы очень детально. Руководство оформлено в виде единого html-файла, что, безусловно, очень удобно как из соображений совместимости, так и "переносимости"; кроме любого интернет-браузера, для просмотра никаких дополнительных программ не потребуется! Электронный материал снабжен удобным оглавлением, построенном на основе гиперссылок. Для перехода к нужному разделу достаточно одного клика! И только полная версия материала содержит многочисленные авторские комментарии и заметки, так что — не пропустите!

те на сайтах соответствующей тематики: www.threedu.com/site/forum/showthread.php?s=14c2630a25281e40a197e738b1bc84d6&threadid=9713&perpage=15&highlight=sealord&pagenumber=1.

[В]: В комплекте с игрой поставляется редактор моделей — специальная версия Maya. Почему в статье использовался Max, а не Maya?

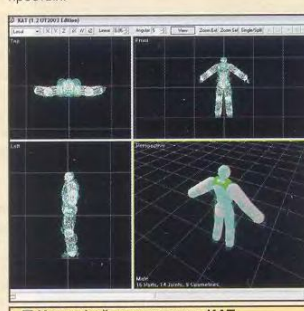
[О]: По субъективному мнению автора статьи, подкрепленному субъективными мнениями профессионалов моделинга от игровой индустрии, что вкупе дает вполне объективное мнение, — "Макс" имеет больше возможностей для воплощения творческих замыслов, нежели узурная (а часто и полная версия) "Маяя".

[В]: Я проработал весь материал до самого конца, и теперь у меня есть собственная супер-пупер-модель на зависть друзьям! Могу ли я делать аналогичные модели для других игр на движке UT2003, например, Postal 2 или Raven Shield?

[О]: Конечно. Единственное, что следует предварительно сделать — ознакомиться с особенностями внедрения модели в игру. Как правило, такую информацию можно почерпнуть на сайте разработчика в соответствующих разделах.

[В]: В статье используется стандартный скелет MercMale, но я хочу создать самостоятельно все, включая скелет! Это сложно?

[О]: На последнем диске с игрой находится редактор физики — KAT (Karma Animation Technology), который позволяет "настроить" любой скелет так, чтобы его стал "понимать" UT2003/2004. Трудность, которая при этом возникает, — нужно для нового скелета делать заново (с нуля!) весь анимационный ряд, а это — задача не из простых.



■ Интерфейс программы KAT.

[В]: Имеет ли принципиальное значение версия игры, в которую проводится импортирование модели, текстур и прочего?

[О]: Не имеет. Впрочем, при создании руководств использовалась версия UT2003 21.86. С UT2004 проблем не будет точно.

[В]: Мышкой рисовать текстуру оказалось очень трудно, друзья посоветовали купить графические планшеты. Как считаете, при создании текстур от планшета будет реальная польза?

[О]: Сменю вас уверить — будет. Использование планшета полезно при любых видах "маларной" деятельности. Только будьте готовы, что на первых порах рисовать на планшете у вас будет получаться хуже, чем мышкой. Но это только поначалу. Как только освоитесь, сразу поймете, насколько планшет круче компьютерного грызуна. Кстати, планшет полезен не только при рисовании текстур, с ним вообще удобно работать в любом графическом редакторе — хоть 3D, хоть 2D. Некоторые пользователи и вовсе ухитряются применять планшет как заменитель мышки при работе в Windows, что уже, пожалуй, перебор. Если соберетесь покупать планшет, то знайте, что лучшие выпускает компания Wacom. Если вы не собираетесь становиться профессиональным художником/дизайнером, то для ваших целей вполне подойдет "таблетка" Wacom Graphire 3 Classic формата A6. В Москве месяц назад такой планшет стоил в районе 90-100\$.

[В]: Тормоза жуткие! Даже если запущены лишь Max и Photoshop. Что делать? У меня 256Мб памяти и очень много места на винте.

[О]: Место на винте значения не имеет. Проблема в нехватке оперативки. Необходимо, чтобы памяти было хотя бы 512Мб.

[В]: Вы будете еще писать на тему создания чего-нибудь для UT2003/2004?

[О]: Если того пожелаете вы, дорогие читатели. Пишите письма, если просьба будет достаточно количество, мы обязательно вернемся к теме моделирования для UT.

■ ■ ■

На этом список вопросов, разумеется, не заканчивается, но мы ответили на самые часто встречающиеся и актуальные. Задавайте ваши вопросы, предлагайте, советуйте... Ведь возможно, именно ваш вопрос заинтересует многих других творческих людей.

ОСТРОВА В ОКЕАНЕ

ЧАСТЬ I ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ УРОВНЕЙ ДЛЯ FAR CRY

АНДРЕЙ ЖЕЛТЯК

Far Cry пройден. Все наемники наказаны за свои преступления, а в джунглях пойман и зверски зарезан последний мутант. Простые геймеры поставят коробку с Far Cry на полку и отправятся в магазин за новыми играми. Настоящие же игроманы начнут осваивать редактор и с его помощью создавать новые просторы для поисков приключений на свою голову. И мы, товарищи настоящие игроманы, вам в этом поможем. Сегодня мы научимся создавать основу уровня — от планировки и украшения ландшафта до застройки карты всеческими секретными лабораториями...

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

Редактор игры — CryEngine Sandbox — устанавливается вместе с игрой. Как и сама игра, он сделан блестяще. Интерфейс, вобравший в себя лучшие качества множества других редакторов (например, 3D Studio MAX, Photoshop и даже редактора уровней для Serious Sam), прост, понятен и имеет множество настроек, позволяющих подстроить внешний вид редактора по своему вкусу. Кроме того, редактор использует возможности игрового движка, что дает возможность опробовать уровень в действии, не выходя из редактора.

Работать в утилите лучше при разрешении экрана не меньше 1152*864 точки, иначе

не все кнопки на панелях инструментов поместятся на экране, и придется постоянно изменять размеры элементов интерфейса, чтобы сделать кнопки доступными.

Основное окно программы показано на рис. 1.

ОБЗОР

Центральную часть окна занимают два окна обзора уровня. Первое (обозначено цифрой 1) работает в режиме **Perspective**, отображая трехмерный вариант уровня (так, как он будет выглядеть в игре). Второе (цифра 2) показывает карту уровня и размещенные на ней объекты в виде каркасов и условных меток. Щелкнув по заголовку любого из окон, вы можете переключать режимы их работы в открывшемся меню. В нижней половине этого меню располагаются три общие для всех видов окон опции:

Maximized — при выборе этой опции активное окно обзора разворачивается до максимальных размеров, а остальные окна закрываются. Рекомендуем вам сразу же развернуть окно **Perspective** на всю доступную площадь, так как все действия, описанные в сегодняшней статье, будут осуществляться именно в нем.

View — здесь вы можете выбрать режим работы окна. Режимы **Top**, **Front** и **Left** поз-

волят видеть условные обозначения размещенных на уровне объектов (в проекциях сверху, спереди и слева); **Perspective** и **Map** — уже знакомый вам трехмерный режим и режим карты. **ModelPreview** — режим предварительного просмотра игровых моделей. **Z View** — режим изменения высоты объектов (используется очень редко).

Configure Layout — выбрав эту опцию, вы установите количество и расположение окон обзора.

В верхней части контекстного меню расположены опции, которые присутствуют в зависимости от того, какой режим обзора выбран:

Labels — включает и выключает отображение текстовых меток объектов (их названия и порядковые номера). При большом скоплении объектов множество таких меток будет мешать обзору, поэтому логично их отключить.

Wireframe — включает отображение трехмерных каркасов ландшафта и объектов.

Show Height Map — включает отображение карты высот в режиме **Map**.

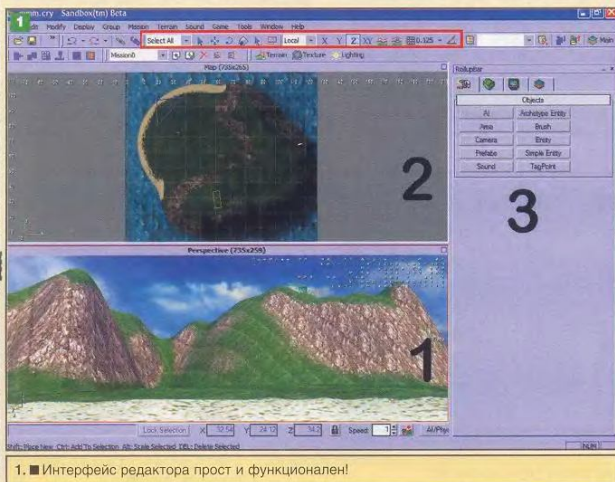
Grid — включает привязку объектов к сетке координат.

Show Safe Frame — загорается голубая рамка, имеющая стандартные пропорции экрана, независимо от пропорций окна обзора. Может пригодиться при работе над скриптовыми роликами.

Управление камерой в трехмерных режимах обзора осуществляется с помощью клавиатуры и мыши. Кнопками **W**, **S**, **A** и **D** вы можете двигать камеру вперед, назад, влево и вправо (если нажать **Shift**, камера станет двигаться быстрее). Если вы будете двигать курсором мыши при зажатой **средней** кнопке мыши, камера будет двигаться вверх-вниз и влево-вправо относительно окна обзора. Также двигать камеру вперед-назад можно с помощью колеса прокрутки мыши или зажав одновременно **правую** и **среднюю** кнопки мыши. Поворачивать камеру можно, зажав **правую** кнопку мыши и двигая курсор в нужном направлении.

В режимах карты и боковых режимов вид в окне можно прокручивать, зажав **правую** кнопку мыши. Колесико мыши служит для увеличения и уменьшения масштаба.

Скорость движения камеры регулируется в поле **Speed**, расположенном прямо под окнами обзора. Кнопка **Coll** рядом включает/отключает возможность переместить камеру под поверхность земли.



1. Интерфейс редактора прост и функционален!

ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Основные инструменты для редактирования уровня располагаются на панели **RollupBar** справа от окон обзора (цифра 3). Все функции панели делятся между четырьмя вкладками:

Objects и Terrain — на этих вкладках располагаются свитки с инструментарием для добавления на уровень всевозможных объектов и для редактирования ландшафта. Каждая кнопка открывает дополнительный свиток, который не всегда умещается в пределах экрана. В таких случаях вы можете прокручивать его либо перетаскиванием, зажав **левую кнопку мыши** над пустым пространством свитка, либо с помощью тонкой полосы прокрутки справа от свитка. Изучать действия всех кнопок сейчас мы не будем — необходимые функции будут рассмотрены позже, по ходу статьи.

Render Settings — эта вкладка содержит сразу два свитка: **Render Settings** и **Hide by Category**. С помощью **Hide by Category** вы можете настроить, какие объекты надо отображать в окне обзора, а какие стоит пока скрыть. Например, скрыть растительность и прочие «фоновые» объекты окружения, чтобы они не мешали работать над архитектурой уровня, маленькими служебными объектами. На свитке **Render Settings** вы отключаете прорисовку графических объектов (вплоть до теней и систем частиц). Также в нижней части этого свитка разрешено включить отображение всевозможной отладочной информации.

Layer Settings — здесь несложно настроить виртуальные «слои» объектов на карте. Эти слои объединяют в себе различные типы объектов, которые вы добавите на карту. Например, можно под одним слоем собрать все объекты окружения — растительность, живность, камни. Под другим — строения. Под третьим — объекты, с которыми взаимодействует игрок (техника, врагов, оружие). Одна категория объектов совсем не обязана целиком принадлежать одному слою: разрешено сделать несколько слоев для одного типа, чтобы экспериментировать с различным расположением объектов на карте, переключаясь между этими слоями.

Это все, что следует знать перед началом работы в редакторе. Все остальные функции мы рассмотрим в процессе создания уровня.

СОЗДАНИЕ ЛАНДШАФТА

Чтобы создать новую карту, выберите пункт меню **File>New**. В появившемся окне необходимо указать имя нового уровня (в поле **Level Name**). Затем включите опцию **Use Terrain**. В списке **Height Map Resolution** выберите разрешение карты для нового ландшафта. В списке **Meters Per Unit** укажите масштаб карты высот — сколько метров будет соответствовать каждый ее пиксель. Диапазон значений в этих списках довольно широк. Максимальный размер создаваемого ландшафта — 2000*2000 километров, или 4 миллиона квадратных километров. Но не

стоит сильно жадничать: если вы попытаетесь создать настолько большие просторы, редактор просто закроется с сообщением об ошибке. Для начала хватит карты высот размером 1024*1024 точки и с масштабом 2 метра на точку, и можно нажимать **OK**.

РЕДАКТИРОВАНИЕ ГЕОМЕТРИИ

Новый ландшафт пока представляет собой идеально ровное морское дно, покрытое ужасной красной текстурой с надписью **replace me**. Для изменения рельефа местности в редакторе есть два инструмента. Один из них расположен на панели **RollupBar**, на вкладке **Terrain** (рис. 2). Это кнопка **Modify**. При активировании этой кнопки внизу закладки откроется дополнительный свиток **Modify Terrain**. В нем располагаются параметры кисти, которой вы будете «рисовать» ландшафт.

Тип кисти устанавливается в списке **Type**. Типа всего два:

Flatten — кисть, выравнивающая высоту ландшафта на заранее заданной высоте.

Smooth — кисть, сглаживающая неровности ландшафта.

Ниче находятся три бегунка:

Radius — радиус кисти. Также регулируется кнопками **[+]** и **[-]** на цифровой панели клавиатуры.

Hardness — сила воздействия кисти, влияет на скорость изменения ландшафта.

Параметр **Height** определяет высоту, на которую будет выравниваться земная поверхность при использовании кисти типа **Flatten**. Регулируется кнопками **[J]** и **[K]** на цифровой панели. Вы можете также установить значение бегунка равным высоте какой-либо точки ландшафта, щелкнув по этой точке **левой кнопкой мыши** прижатой клавише **Ctrl**.

Параметр **Enable Noise** включает «шум» — относительно небольшие ямы и бугры на земной поверхности, которые будут появляться вместе с изменением ее высоты. Перепад высот и частота этих неровностей устанавливается бегунками **Scale** и **Frequency**.

Если включить параметр **Reposition Objects**, то все объекты, находящиеся на карте, будут изменять свою высоту вместе с изменением высоты поверхности под ними, чтобы не проваливались под землю или не зависли над ней.

Чтобы поднять из морских пучин несколько островов, установите бегунок **Height** на максимум, **Hardness** — на 0.03 и выберите тип кисти **Flatten**. Теперь просто водите курсором по ландшафту, зажав **левую кнопку мыши**, пока не добьетесь желаемого результата.

Второй инструмент для изменения ландшафта — встроенный редактор карты высот (включается кнопкой **Terrain** на панели инструментов). Он довольно прост в освоении, но редактировать карту высот (черно-белое изображение, где интенсивность белого цвета определяет высоту каждой точки ландшафта) без достаточного опыта довольно сложно. Мы пока не будем рассматривать работу в нем, а сразу перейдем к текстурированию уровня.

ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

Текстуры накладываются на ландшафт довольно нестандартным способом. Вы не наносите их на поверхность кистью, а создаете текстурные слои, покрывающие всю карту целиком. Для указания, какие текстуры в каком месте карты будут отображаться, используются альфа-маски, или маски прозрачности (квадратная черно-белая картинка с разрешением, равным разрешению карты высот). Текстура отображается в тех местах карты, которым соответствуют белые участки альфа-маски. На основе заданных слоев и их масок генерируется общая текстура ландшафта, включающая в себя тени от строений и возвышенностей, и свойства, определяющие видимость участков ландшафта. Такой способ текстурирования не очень нагляден и может показаться неудобным, но с другой стороны — это лучше, чем вручную закрасивать квадратные километры территории уровня. В редакторе также предусмотрена возможность непосредственного нанесения текстуры на желаемый участок карты, но это становится возможным лишь после предварительной подготовки текстурных слоев и генерации общей текстуры ландшафта.

Для создания текстурных слоев предусмотрено отдельное окно **Terrain Layers Editor**, вызываемое кнопкой **Texture** на панели инструментов (рис. 3). В верхней левой части окна находится список текстурных слоев — **Layers**. Справа, в поле **Static**, задаются параметры слоя. Параметр **Layer in Use** указывает, активен ли данный слой или нет. Щелкнув по кнопке **Load Texture**, вы можете задать основную текстуру слоя. В окне выбора текстуры, открываемом этой кнопкой, слева есть папки, обозначающие ту или иную категорию текстур — нужные нам текстуры покоятся в папке **Terrain**.

В списке **Surface Type** устанавливается тип поверхности (набор параметров, определяющих свойства поверхности, текстуру детализации и т.д.). Кнопка **Edit Surface Types** открывает дополнительное окно, где создаются и редактируются типы поверхности (рис. 4). Рассмотрим элементы окна:

Surface Types — в этом списке с помощью кнопок **Add**, **Clone**, **Remove** и **Rename** вы можете, соответственно, создавать, копировать, удалять и переименовывать типы поверхности.

Surface Type Settings — список, задающий материал поверхности (песок, камень и другие).

Detail Texture — здесь задается текстура детализации. Именно текстура детализации задает визуальный характер поверхности — скалы, трава, песок...

Detail Bump Map — еще один тип текстур детализации, задающий рельеф поверхности (эффект **bump-mapping**). Не столь важен, как предыдущий, но для таких поверхностей, как скалы (имеющие крупные неровности), можно использовать и этот тип текстур.

X и Y Scale — масштаб текстур детализации.

Projection Axis — ось, по направлению

которой текстуры (включая основную) проецируется на ландшафт. По умолчанию установлена вертикальная ось **Z** — текстура проецируется сверху. Однако для участков земли, близких к вертикальным, можно использовать боковые оси **X** и **Y**.

Detail Objects — в этот список можно включить модели, которые будут нанесены на поверхность — тоже своего рода детализация. Например, слою, отвечающему за текстуру травы, присвоить еще и модель пучка травы. Но такие модели не должны содержать более 12 треугольников.

Создавая тип поверхности, лучше называть его так же, как и текстурный слой, которому вы присвоите этот тип, иначе легко запутаться и, например, текстуре травы присвоить атрибуты скальной поверхности.

После установки всех атрибутов текстуры нужно создать альфа-маску. Можно (и, в большинстве случаев, нужно) сгенерировать маску средствами редактора — для этого в окне **Terrain Layers Editor** существует поле **Layer Mask Auto Generation**. Параметр **Auto Generate Mask** определяет, используется ли для данного слоя генерируемая маска, — включите его. Маска генерируется на основе двух шкал:

Altitude Range — с помощью этой шкалы задается диапазон высоты, в пределах которой используется текстура. Диапазон варьируется от 0 до 255, что соответствует градициям высоты ландшафта. Чтобы установить минимальное значение, переместите бегунок на желаемую позицию и нажмите на кнопку **Set Start**. Нажатием кнопки **Set End** задается максимальное значение.

Slope Range — эта шкала задает диапазон наклона ландшафта. С ее помощью не-

ложно ограничивать использование текстуры на крутых склонах или, наоборот, ровных участках. Градация шкалы также варьируется от 0 до 255, где 0 соответствует 0 градусам наклона, а 255 — 90 градусам. Установка диапазона значений такая же, как и у шкалы высот.

Маска, которая получится в итоге, отображаться в нижней левой части окна в поле **Layer Mask**. А справа в поле **Final Texture Preview** — конечный вариант общей текстуры.

Закончив работать над текстурированием, закройте окно. Чтобы сделанные изменения вступили в силу, необходимо сгенерировать новую текстуру ландшафта. Для этого откройте пункт меню **File/Generate Surface Texture**. В появившемся окне нажмите кнопку **Yes**, а в следующем — выберите желаемое разрешение для текстуры. Чем выше разрешение, тем более четкий ландшафт вы получите, но тем больше времени необходимо будет для генерации текстуры. Кроме того, для генерации текстуры размером **16384*16384** пикселя требуется 1Гб оперативной памяти — не удивляйтесь, если редактор откажется ее генерировать. Также лучше включить параметр **Hi Quality Compression** — так конечная текстура будет более качественной.

Когда текстура ландшафта будет готова, вы, возможно, решите, что текстуры легли на карту не совсем так, как вам хотелось бы. Кроме того, вам может понадобиться нарисовать на земной поверхности дороги, какие-либо искусственные пустыри — в общем, детали, которые невозможно задать простой генерацией альфа-маски. Для этого на панели **RollupBar** на закладке **Terrain**

включите кнопку **Layer Painter**. Она активирует кисть, которой вы можете непосредственно наносить на ландшафт заранее подготовленный текстурный слой (то есть вы вручную создадите белые участки на альфа-маске этого слоя). Набор параметров кисти почти такой же, как и у «кисти», изменяющей ландшафт. Наносимая текстура выбирается из списка в нижней части свитка.

ОСВЕЩЕНИЕ

Осталось отрегулировать освещение карты. Для этого нажмите кнопку **Lightning** на панели управления.

В открывшемся окне в поле **Lightning Type** устанавливается тип освещения. В поле **Settings** регулируются параметры источника света:

Sun Direction — направление солнечного света.

Sun Height — высота солнца.

Ambient — яркость рассеянного света. Доступно только для типа освещения **DP3**.

Sky Quality — точность освещения. Доступно только для типа освещения **Precise**.

Кнопка **Sky Color** позволяет задать цвет неба (т.е. рассеянного атмосферой света). Кнопка **Sun Color** отвечает за цвет солнечного света.

В поле **Shadowing** устанавливаются параметры теней, отбрасываемых возвышенностями и добавленных на карту статическими объектами:

Blur — смазанность теней.

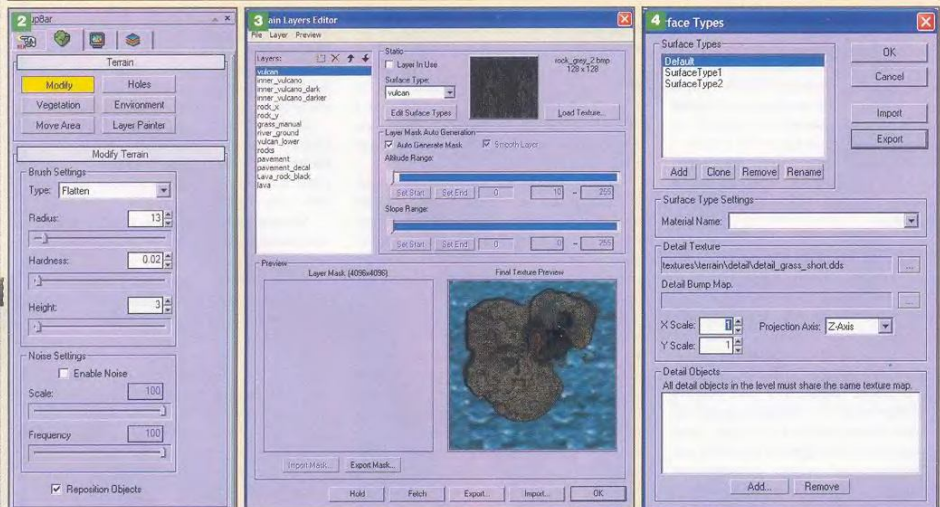
Intensity — интенсивность теней.

Terrain Shadows — включает/выключает тени, отбрасываемые ландшафтом.

Object Shadows — включает/выключает тени от статических объектов.

2. ■ Вооружившись «кистью», придаем ландшафту желаемый вид.
3. ■ Здесь создаются и редактируются текстурные слои.

4. ■ Задаем детализацию текстур.



Чтобы увидеть на карте заданные тени, придется снова сгенерировать текстуру ландшафта. Если вы измените ландшафт, то чтобы увидеть изменения в освещении и текстурах, вам придется также генерировать текстуру заново. Надеюсь, вы дочитали эту главу до того, как начали генерировать текстуру размером 8192*8192...

РАЗМЕЩЕНИЕ ОБЪЕКТОВ

Основа уровня готова, но ландшафт выглядит весьма уныло. Пора украсить острова растительностью, расставить здания и обставить их всевозможной утварью.

РАСТИТЕЛЬНОСТЬ

Перейдите на закладку **Terrain** на панели **RollupBar** и активируйте кнопку **Vegetation**. Ниже появится одноименный свиток. В нем есть: набор кнопок для работы с объектами (их названия отображаются в строке состояния редактора при наведении курсора на кнопку); шкала **Brush Radius**, задающая размер кисти; кнопка **Paint Objects**, активирующая кисть, с помощью которой объекты наносятся на карту; список **Objects**, где располагаются выбранные модели растительности (пока он пуст); безымянный список, где задаются свойства добавляемых на карту растений; окно предварительного просмотра выделенной модели.

Объекты в списке можно разделять на категории, чтобы не смешивать вместе разные типы растений. Создайте новую категорию, нажав кнопку **Add Vegetation Category**, и назовите ее **Trees** (деревья). Затем выделите ее и нажмите кнопку **Add Vegetation Object**. Так же, как и при выборе текстур, в левой части открывшегося окна вы можете выбрать тип моделей — нас интересуют тип **Natural** (природные). Модели деревьев находятся в папке **Trees**. Несмотря на то, что сразу несколько моделей, зажав **Ctrl** и последовательно щелкая на приглянувшиеся экземпляры. Затем нажмите **Open** — выбранные модели появятся в списке. Также разрешено удалять объекты из списка кнопкой **Remove Vegetation Object** и заменять их на другой тип кнопкой **Replace Vegetation Object** (это приведет к замене уже добавленных на карту объектов на новый тип).

Чтобы "посадить" растение на карте, выделите его в списке, включите кнопку **Paint Objects** и щелкните по желаемой точке на земле. Вы можете задать ряд параметров для каждого типа растений. Вот некоторые из них:

Size — размер объекта. 1 соответствует 100%, 0,5 — 50% и т.д.

SizeVar — случайное изменение размера объектов в указанных пределах (так же, как и в предыдущем случае, в процентах).

Density — плотность объектов. Чем выше цифра, тем больше расстояние между соседними деревьями. Имейте в виду, что при низкой плотности объектов может потребоваться увеличить радиус кисти.

ElevationMin и ElevationMax — диапазон

высот, в пределах которых можно добавлять выбранные растения.

SlopeMin и SlopeMax — диапазон наклона поверхности, в пределах которого можно размещать выбранные объекты.

PhisNonColl — важный параметр, который указывает, можете ли вы пройти сквозь выделенный тип растений или нет. Логично включить его для растений типа кустов и травы и отключить для деревьев.

ПРОЧИЕ ОБЪЕКТЫ

Для работы с игровыми объектами на панели **инструментов** в верхней части окна есть группа кнопок и списков — они служат для выбора осуществляемых над объектами действий. Наведя курсор на элемент, вы увидите его название. Наибольший интерес представляют следующие элементы:

Select Object — активировав эту кнопку, вы сможете лишь выделять объекты на карте.

Select and Move — выделение и перемещение объектов.

Select and Rotate — выделение и вращение.

Select and Scale — выделение и масштабирование. Вы можете масштабировать практически все объекты, даже технику, которой можно управлять. Так из любой моторной лодки можно сделать самый настоящий крейсер.

Select Object Types — список слева от кнопок, в котором вы можете ограничить возможность выделения различных типов объектов.

Follow Terrain — при включении этой кнопки добавляемый на карту объект будет всегда находиться в указанной курсором точке ландшафта, не проваливаясь в него и не зависая в воздухе.

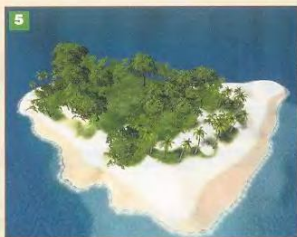
Snap to Grid — включив этот список, вы указываете объектам перемещаться с шагом, равным размеру ячейки координатной сетки. Размер ячейки задается здесь же.

Snap Angle — при включении этой кнопки поворот объектов будет не плавным, а дискретным, с шагом в несколько градусов.

Перейдите на панель **RollupBar** и откройте закладку **Objects**. Каждая кнопка здесь отвечает за свой особый тип объектов. На данный момент интерес для нас представляют следующие кнопки:

TagPoint — кнопка, содержащая всего три служебных объекта: **Respawn** — точка старта игрока в одиночных и мультиплеерных уровнях; **TagPoint** — контрольные точки, с помощью которых задаются, например, маршруты передвижения искусственно-интеллектуальных ботанчиков; **Comment** — ярлык с комментарием, который вы можете разместить в любом месте на карте (это может быть полезным, если над одним уровнем работает сразу несколько человек). Сейчас нам нужно лишь создать точку старта игрока — объект **Respawn**. Выделите его в списке, а затем разместите на карте щелчком по желаемой точке в окне 3D-обзора.

Brush — здесь находятся разные стати-



5. ■ Поупражнявшись в растениеводстве...
6. ■ ...плавню переходим к серьезной застройке уровня.

ческие объекты — здания, вышки, камни и многое другое. Вообще, в качестве статических объектов легко разместить на карте абсолютно любые модели. Создайте на острове какие-нибудь следы цивилизации — не по одним же джунглям бегать.

Entity — содержит структурированный список всевозможных "действующих объектов" — от динамических предметов (ящиков, бочек и всего, что можно пнуть, толкнуть и т.д.) до оружия и транспорта. Носимое оружие, а также амуниция, аптечки и ключ-карты располагаются в папке **Pickups**. Транспорт — в папке **Vehicles**. Динамические объекты — в папке **Others**. Пока на уровне нет ни одного супостата, можно спокойно потренироваться в стрельбе, постреливая по разложенному тут и тамхламу, катаясь на багги по созданному пространству.

■ ■ ■

Закончив расставлять объекты, обновите текстуру карты, чтобы на ней появились тени от статических объектов. Сохраните уровень, а затем выберите пункт меню **File/Export to Engine** (или нажмите **Ctrl+E**) — так вы подключите уровень к игре. Теперь, чтобы запустить уровень, достаточно в главном меню игры открыть консоль (клавишей **~**) и набрать в ней команду **"[map [имя карты]]"** (без кавычек).

Ваш первый уровень готов. Конечно, пока он мало подходит для виртуальных побоев, но уже можно оценить, как он будет выглядеть в игре, и в случае необходимости исправить недочеты.

В следующей статье мы продолжим осваивать редактор — расставим на уровне враждебно настроенную живность, проглотим цели миссии и сделаем еще много всего, чтобы игрок, не дай бог, не заскучал на вашей карте. ■

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

8TH WONDER OF THE WORLD

Где взять: Устанавливается вместе с игрой.

Возможности: 70%

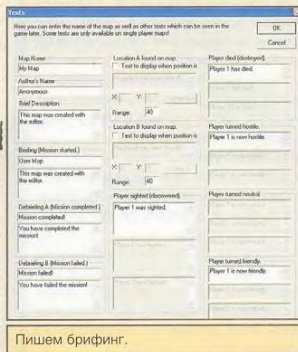
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания одиночных сценариев и мультиплеерных карт. Редактировать оригинальные сценарии игры нельзя. Интерфейс утилиты прост и удобен.



Редактор карт.

Большую часть экрана занимает окно редактирования. Навверху располагается панель с инструментами для определения ландшафта, установки объектов...

Создание карты происходит стандартным образом. Сначала создается ландшафт. Потом он покрывается текстурами. Затем на карту устанавливаются здания, юниты и детализированные объекты. Особенно обращает на себя внимание гибкая настройка дипломатических отношений. Помимо стандартных условий — кто с кем изначально воюет, а кто дружит, — можно задать "уровень подкупа", при котором компьютер изменит политику по отношению к игроку. Также детальная настройка поддуют



Пишем брифинг.

ся и торговые отношения между игроками. Интересно выполнена настройка AI. Вы можете четко указать компьютеру, при каком количестве и каких именно солдат какое направление атаки будет выбрано. Так же несложно определить условия, при выполнении которых игроку присуждается победа или поражение — достаточно кликнуть в нужное условие в списке. Ведется подсчет общего количества юнитов. Это позволяет следить, не перегружена ли карта объектами и все ли стороны примерно равны по силе войск.

Особенностью утилиты является возможность импортировать карты, которые были созданы в графических редакторах. В любом сложном графическом редакторе (например, Photoshop) вы создаете изображение в rscx-формате. Потом с помощью различных цветов (белый — лед, красный — лава) указываете, какой тип поверхности/текстуры и где будет размещаться. Сохраняете рисунок и при создании новой карты указываете его месторасположение. После остается исправить ошибки и доделать уровень.

ВЕРДИКТ: Несложная утилита. Идеально подходит начинающим пользователям.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 7/10

BALDUR'S GATE 2: SHADOW OF AMN

Где взять: С нашего CD/DVD

Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: За четыре года с момента выхода игры появилось множество любительских программ, позволяющих создавать неофициальные дополнения и кардинально изменять облик игры. Утилиты продолжают выходить и по сей день. Мы кратко расскажем вам о самых интересных из них. В обзор попали программы, которые, будучи использованы вместе, помогут вам создать совершенно новую игру.

BG2 Kit Creator v1.0.0.3 — утилита предназначена для создания 2da-файлов. Эти файлы используются, чтобы создавать собственные киты.

BG2CheckKit v1.2 — используется для проверки 2da-файлов и устранения ошибок.

BAMWorkshop v1.1.0.7 — утилита позволяет редактировать bam-файлы (графические файлы) и экспортировать их в gif или даже avi форматы. Также в BAMWorkshop можно импортировать и редактировать pti-файлы, созданные программой TisUtil.

Creature BG-It v1.0.0 — программа экспортирует gif-анимацию в файл персонажа или монстра.

Infinity Engine Tileset Map Editor

(IETME) v2.2.2 — редактор карт, основанный на тайлсетах. Говоря иначе, утилита представляет собой графический редактор карт, который работает с отдельными частями карт и позволяет скомпилировать их в единое целое. Затем файл может быть сохранен в формате tis или bmp. Также программа позволяет создавать собственные источники освещения.

Infinity Projectile Utility (IPU) v2.0.2 — используется для создания и редактирования графических частиц.

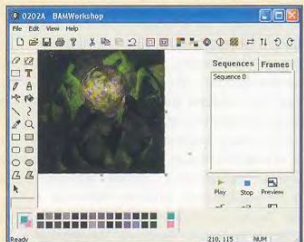
Item Graphics Converter v1.0 — позволяет рисовать графику для вещей.

MOSWorkshop v1.0.0.7 — используется для редактирования mos-файлов и конвертирования их в gif, jpg и bmp формат.

TisUtil v2.0.0 — импортирование/экспортирование тайлсетов из btf-файлов.

VVC Utility (VVCU) v1.0 — предназначена для редактирования и создания графических эффектов (VEF Video Cell) для bam-файлов и соединения их с wavc-файлами.

Infinity Project Manager LITE v0.0.100 — утилита предназначена для управления прола



Это не Paint, как может показаться сначала, а BAMWorkshop.

ектами. С ее помощью можно отслеживать баги, назначать задачи и следить за их выполнением, запускать программы для их редактирования.

Infinity Sound Converter (ISC) v2.0.0 — конвертер звуковых файлов.

Infinity Explorer v0.75 — программа предназначена для просмотра ресурсов для игр, созданных на движке Infinity.

Infinity Script Compiler v.1.3.15 — позволяет писать и редактировать скрипты для игр, созданных на Infinity Engine.

Near Infinity v1.31 — редактор игровых файлов. Советую обратиться на эту утилиту особое внимание. С ее помощью можно поменять практически любой игровой параметр.

Shadow Keeper v2.1.4 — редактор пер-

сонажей, NPC и сохраненных игр. Пригодится при создании модов.

TLKEdit v2.0.31 — утилита предназначена для редактирования диалогов. Напомним, что все текстовые сообщения хранятся в файле **dialog.tlk**.

ВЕРДИКТ: Набор утилит, позволяющий создать новую игру на движке Infinity Engine. **РЕЙТИНГ "МАНИИ":** 9/10

FAR CRY

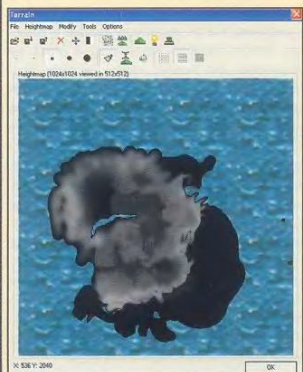
Где взять: Устанавливается вместе с игрой

Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания одиночных миссий, мультиплеерных карт и полноценных кампаний. Также изменению подвержены и оригинальные уровни игры. Интерфейс стандартен. Посередине расположены два окна редактирования. В первом карта отображается сверху. Во втором уровень отображается в том виде, как он будет выглядеть в игре. Справа панель с инструментами, используемыми для работы с брашами, объектами и ландшафтом. Сверху находятся дополнительные инструменты для редактирования. Внизу — командная строка, через которую активируется часть действий. Также в ней ведется лог совершаемых действий.

Создание уровня происходит по стандартной схеме. Сначала из брашей создаются острова (изначально карта вся покрыта водой). Затем редактируется ландшафт, устанавливаются источники света. Потом уровень покрывается текстурами и детализированными объектами. Также вы можете создавать пространства с измененными физическими законами. Например, сделать остров с пониженной гравитацией, целиком состоящий из лавы.

Мощный скриптовый язык позволяет делать сложные сценарии и гибко настраивать AI в соответствии с особенностями карты. Также можно снимать ролики на движке игры. Встроенный поисковик ошибок поможет просканировать карту на предмет грубых недочетов. Также редактор обладает широкими возможностями для работы со звуком.



Созданный уровень можно проверить прямо из редактора, минуя компиляцию и сохранение.

Редактор очень сложен в освоении. Если вы новичок, то самостоятельно вряд ли сможете научиться работать в программе. Специально для вас уже с этого номера мы запускаем цикл статей о редакторе — **"Путь к совершенству"**.

ВЕРДИКТ: Мощная утилита, позволяющая создавать полноценные кампании. Единственный недостаток — высокие системные требования и многочисленные баги. **РЕЙТИНГ "МАНИИ":** 9/10

PAX ROMANA

Где взять: Устанавливается вместе с игрой

Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания одиночных сценариев и редактирования оригинальных уровней игры.

Интерфейс стандартен и достаточно прост. Справа находится окно редактирования. Слева — панель с инструментами. Вы не можете изменять географическое положение места, где будут развиваться события, описанные в сценарии. Зато все остальные параметры можно подвергнуть тщательной настройке. Например, при определении региона помимо стандартных параметров (количество ресурсов и населения, уровень развития городов) разрешено указывать и такие специфические параметры, как основная этническая группа, количество национальностей, проживающих в регионе,



плотность жителей по отношению к Риму. Также вы можете создавать в регионах армии, сенаторов, военачальников, флоты... Между провинциями можно прокладывать новые торговые пути. Для каждой расы несложно указать год начала игры и ее окончания. При помощи триггеров вы можете создавать войны и прочие события, указав, когда, с кем и против кого оно (событие) начнется.

ВЕРДИКТ: Очень мощный редактор, позволяющий создать сценарий, ничем не уступающий оригинальным. Единственный минус — не совсем удобный интерфейс.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 8/10

VIETCONG: FIST ALPHA

Где взять: Устанавливается вместе с дополнением, можно взять с нашего CD/DVD

или скачать с www.auseong.com/downloads/pteronon/editor-v161.zip

Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания одиночных сценариев мультиплеерных карт. Официально редактор появился только в дополнении **Vietcong: Fist Alpha**, но более раннюю версию утилиты можно взять с нашего диска или скачать с указанной ссылки.

Интерфейс утилиты удобен и эргономичен, но требует некоторого привыкания. Большую часть занимает экран редактирования. На нем объекты отображаются в виде игровых моделей. Это очень удобно и позволяет еще в процессе редактирования видеть, как карта будет отображаться в игре. Справа располагается панель с настройками. Наверх — панель с инструментами. Впрочем, интерфейс настраиваемый, и вы можете переделать его в соответствии с собственными предпочтениями.

Создание нового уровня происходит не совсем обычно. Когда вы создаете новую карту, вы должны сразу указать ряд пара-



метров: тип ландшафта, текстуры для неба и земли. Впоследствии их можно поменять, но лучше определиться сразу. Установка объектов происходит путем перетаскивания из списка. Причем использовать можно не только модели, поставляемые с игрой, но и свои собственные, созданные в **3D Studio Max**. Помимо моделей разрешено встраивать в игру собственные звуки и текстуры.

Отличительной чертой редактора является мощная система триггеров и скриптовый язык. Можно создавать сложные игровые сцены, но для этого требуются большой опыт работы с редактором и отличное знание скриптового языка. Также несложно импортировать объекты из других карт. Причем копировать можно не только куски ландшафта, но скрипты и диалоги. Созданный уровень легко опробовать прямо из редактора, минуя процедуру сохранения и компиляции. Удобно сделана система расстановки вейпюинтов. С их помощью можно создавать маршруты движения ботов и задавать поведение бойцов.

Вместе с утилитой поставляется подробнейший мануал, в котором помимо основ работы с редактором описываются принципы построения моделей в **3DS Max**.

ВЕРДИКТ: Отличный редактор с открытой архитектурой.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 8/10 ■

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ТРЕТЬЕГО ИЗМЕРЕНИЯ

Часть IV

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ

3D API или ЯЗЫК АКСЕЛЕРАТОРОВ

3D-акселератор — сложная штука. Несколько десятков миллионов вентиляций в основном кристалле, еще несколько — в сервисных (DDR, RAMDAC и т.д.) плюс электронные цепи, размещающиеся на самой плате видеокарты. И со всем этим надо как-то управляться. У акселератора есть свой ассемблер (не совсем так, но сравнение хорошее) и специальные команды, адреса и интерфейсы, через которые им можно управлять. Все вместе это сложнейшая система. У каждого конкретного акселератора (а их сотни) свои особенности, свои дополнительные команды, а иногда и целые блоки. Если написать программную последовательность для одного акселератора, на другом она работать уже не будет. Или будет, но до тех пор, пока кристалл не задымится. А теперь поставьте себя на место разработчика компьютерных игр. С одной стороны, надо научиться управлять этой сложнейшей системой, понять ее язык, с другой — быть на гребне технологической волны, держать руку на пульсе прогресса, ну а с третьей — сделать игру совместимой с разными акселераторами. На практике это означает, что придется писать не один движок, а столько, сколько акселераторов поддерживается. Сразу грустно стало? На самом деле я сгустил краски, разработчикам живется не так уж плохо. И им не приходится писать сотни движков вместо одного. И им не приходится вникать в особенности акселераторов. Они могут вообще ничего не знать о «железе» игрока и успешно разрабатывать игры. А освободили их от этого тяжелого бремени программно-аппаратные интерфейсы — 3D API.

Это специальная библиотека, которая позволяет разработчикам не думать о таких мелочах, как адреса видеобuffers или заполнение системных регистров, и сосредоточиться на процессе разработки. На практике это выглядит так. Чтобы создать, например, точечный источник света, нужно задействовать многие команды акселератора, подумать о перераспределении памяти, количество оставшихся источников (большинство акселераторов аппаратно обрабатывает лишь 8 источников света, остальные эмулируются) и еще много о чем. А вот через API это делается всего одной командой (максимум — двумя). Разработчик пишет эту команду, а все остальное делает 3D API. Примерно так же делаются и другие сложные вещи. Например, в OpenGL такая сложнейшая вещь, как NURBS (которая до сих пор считается признаком технологического шика), создается несколькими простыми командами.

В работе акселератора много рутины. Поэтому многие стандартные действия, вроде подготовки видеобласти (viewport), выполняет тот же 3D API. Не думайте, что он работает только с акселератором. И с процессором, и с памятью, и даже с другими API, например с Windows API, который отвечает за прорисовку окон. Получается, разработчику игр почти ничего делать не надо: задал несколько простых стандартных команд, и готово. Нет, не получается. Им тоже забот хватает. Зато с поддержкой 3D API остаются время и силы на проработку действительно интересных и сложных вещей, не рутинных, а творческих.

На самом деле взаимодействие 3D API и акселератора несколько сложнее, чем я сейчас описал. Ведь между ними стоит еще и драйвер. Но драйвер — существо подневольное, что ему API скажет, то он и будет делать. Зачем он нужен? Для разных версий акселераторов нет разных 3D API. Один 3D API, по хорошему, должен понимать все «железо», какое только есть на свете. Но если бы он на самом деле умел общаться со всем «железом», то весил бы не несколько мегабайт. Поэтому 3D API один на всех, а вот драйверов много — под каждый акселератор свой. Говоря программистским языком, драйвер предоставляет небольшой, а 3D API — очень большой уровень абстракции. Некоторые тут возмутятся и воскликнут, что тот же **Detonator** подходит к нескольким десяткам разных акселераторов. Путаете, господа. Detonator — это не драйвер, а целый монструозный пакет драйверов. А для каждого типа акселераторов «дрова» нужны и вправду уникальны.

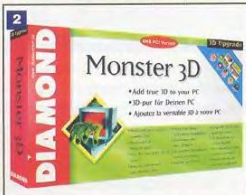
На этом можно было бы и закончить наш разговор, если бы не было одной маленькой проблемы. На свете несколько 3D API от разных компаний. И разные игры также заточены под разные API. И даже те игры, которые формально работают с несколькими API, на самом деле по-настоящему хорошо понимают только один-два API, а остальные — через пень-колоду. Или нагло эмулируют (симулируют). Впрочем, даже с родными API нередко возникают проблемы.

GLIDE

В 1995 году на свет появился легендарный 3D-акселератор **3dfx Voodoo**. Это был первый массовый акселератор, хоть и стоил по тем временам довольно дорого. Но зато те графические красоты, которые он демонстрировал, могли растопить сердце и кошелек любого геймера. Но на старых играх, не созданных для Voodoo, почти не было прироста красоты и производительности. Почему? Да потому, что управлять акселератором можно было только с помощью специального API — **Glide**. И именно **Glide** — первый массовый 3D API. Но народным он так и не стал. Тому было две причины. Во-первых, это специальный API. Он работает (точнее, с ним работают) только Voodoo-совместимые акселераторы, в отличие от OpenGL и Direct3D, которые универсальны. Во-вторых, **Glide** — закрытая коммерческая библиотека. Его коды и функции доступны разработчикам только после того, как они хорошенько заплатят. Поэтому разработчики отнюдь не кинулись толпами поддерживать новый стандарт.



1. Так выглядел легендарный 3dfx Voodoo, понимавший исключительно Glide. С него все и началось.
2. Еще десяток лет назад каждый уважающий себя геймер хотел получить под елку такую коробочку...
3. ...и возможности, которые она давала, были по тем временам невероятными. Хотя сейчас, в эру HL2 и Doom 3, такой скриншот выглядит по меньшей мере нелепо.



С распадом 3dfx Glide также канул в лету. Правда, nVidia, которой остался значительный кусок былого гиганта, обещалась поддерживать его продукты. Но речь шла, скорее всего, только о драйверах. И по сей день некоторые игры поддерживают Glide (например, **Need for Speed**), но это не более чем традиция. Остальные разработчики не столь сентиментальны и Glide давным-давно забыли. С точки зрения производительности и возможностей Glide был довольно хорошей библиотекой, но теперь безнадежно отстал. И многие владельцы Voodoo-карт теперь выбирают не Glide, а Direct3D, благо большинство последних акселераторов его поддерживают. Если вы входите в число этих людей, а игра поддерживает одновременно оба стандарта, выбирайте на пробу. Бывает, что поддержка Glide реализована только на бумаге.

DIRECT3D

"А, знаем-знаем, как же, как же, — скажете вы. — Это же старый добрый DirectX. А почему Direct 3D?" А вот почему. Очень многие путают **DirectX** и **Direct3D**. Но это разные вещи. **DirectX** — это комплексная библиотека, которая включает в себя целый выводок API, так или иначе помогающих игроделам: и **Direct3D**, и **DirectDraw**, а также **DirectPlay**, **DirectInput**, **DirectSound** и **DirectMusic**. С трехмерной графикой работает только **Direct3D**. Поэтому говорить мы будем только о нем. Если вам интересно: **DirectDraw** отвечает за двумерную акселерированную графику, **DirectPlay** — за сетевые и интернет-сессии (помогает при создании сетевых игр), **DirectInput** обслуживает устройства ввода (включая даже авиационные рули с обратной связью и турبوподдувом), а **DirectSound** и **DirectMusic** распоряжаются ресурсами вашей звуковой карты.

Но речь не о них, а о **Direct3D**. Этот API может работать в двух режимах: **Retained Mode** и **Immediate Mode**. В режиме **Immediate Mode** API общается с "железом" напрямую и дает наибольшую производительность. **Retained Mode** — режим абстракции, программировать в котором значительно легче, но цена простоте — производительность. Иногда в настройках игр можно найти две аббревиатуры: **HAL** и **HEL**. **HAL** (**Hardware Abstraction Layer**) — уровень аппаратной абстракции. Если вы выберете этот режим, игра будет акселерироваться "железом". **HEL** (**Hardware Emulation Layer**) — это программный рэстеризатор. В этом режиме акселерация не работает, и 3D обчисляет центральный процессор. Иногда этот режим называют **Software Emulation**. Его наиболее заметный признак — всякое отсутствие фильтрации, как следствие — страшно пикселизованные текстуры. Как правило, даже при очень серьезных проблемах с 3D **HEL**-режимом остается работоспособным. И в самых крайних случаях приходится выбирать именно этот режим, как бы дико он ни выглядел.

Direct3D стал стандартом де-факто для разработчиков игр. Microsoft поставил на простоту и функциональность и не прогадал.

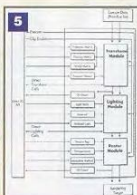
Но чем-то пришлось поступиться. И это "что-то" — скорость работы. Я бы не сказал, что **Direct3D** сильно тормознее своих собратьев, но кое-какие грешки за ним водятся. Зато разрабатывать игры с его помощью просто. К тому же все новые навороты, которые напридумывают разработчики акселераторов, традиционно первыми начинают поддерживаться именно в **Direct3D**, а уж потом — во всех остальных библиотеках. В отличие от **Glide**, **Direct3D** универсален и подходит к любой видеокарте. Поддержка **Direct3D** на уровне драйверов, как правило, сама лучшая. Поэтому особых проблем с ним не возникает. И если что-то начинает глючить, просто переустановите весь **DirectX**. Другой вопрос, что некоторые версии настолько хватко вписываются в систему, что избавиться от них невозможно. Старшая версия никогда не даст поставить поверх себя младшую. Но и на этот лом у нас есть свой металлолом. Экспериментально было установлено, что **DirectX v.6.1** не проверяет совместимость версий, поэтому легко "покрывает" даже самые последние. Если под рукой есть этот незаменимый "директ", просто ставьте его поверх текущего, а уж потом еще раз ставьте поверх того, что так опрочметливо неснеси. Должно помочь. И еще один совет: не гонитесь за последними версиями **DirectX**. Новую версию целесообразно ставить, только если какая-то игра его реально требует. А ставить "на посмотреть" — себе дороже.

OPENGL

Трехмерный API **OpenGL** был создан летом 1992 года в недрах корпорации **Silicon Graphics** (теперь **SGI**) на базе библиотеки **IRIS GL**. Для поддержки нового стандарта (который был и по сей день остается абсолютно свободным и бесплатным) сильные мира сего создали консорциум **The OpenGL Architecture Review Board (ARB)**, в который вошли такие известные компании, как **DEC**, **E&S**, **IBM**, **Intel**, **Intergraph**, **Microsoft** и **SGI**. **OpenGL** — это универсальная, аппаратно-независимая библиотека, которая поддерживает разнообразные 3D-объекты и конструкции, начиная с примитивов и заканчивая **NURBS** и даже шейдерами (в своей последней инкарнации).

Библиотека **OpenGL** существует в двух вариантах: **ICD** и **MCD**. **ICD** (**Installable Client Driver**) включает в себя все стадии конвейера и все доступные возможности. С одной стороны, это дает весомый прирост производительности, а с другой — **ICD** очень сложно программировать. **MCD** (**Mini Client Driver**) — это немного урезанная версия **ICD**, в которую добавлен элемент абстракции. "Программист делает только то, что ему нужно, об остальных позаботится библиотека". **MCD** работает немного медленнее, чем **ICD**. Но все равно **OpenGL** считается самой быстрой из массовых графических библиотек.

Однако его не часто используют. На одну игру, заточенную под **OpenGL**, приходится десяток под **Direct3D**. Почему? Во-первых, **Direct3D** лоббируется своим папой-гигантом. Но это далеко не главное. Программисты —



4. Одним из достоинств **Direct3D** многие называют его относительно простоту. Даже новичок способен создать вполне презентабельную игру.
5. А вот и полная схема конвейера **Direct3D**. Не так все оказывается просто...
6. Подобную сцену на **Direct3D** можно сделать примерно за полчаса.

люди по большей части ленивые. Без дополнительного стимула лишнюю работу делать не будут. Оказалось, что программировать под **Direct3D** проще, чем под **OpenGL**. Хотя, например, **Джон Кармак** признает только **OpenGL**. Но он крутой программист, ему это по долгу службы положено. Есть и еще одно препятствие на пути массового внедрения **OpenGL**. **OpenGL**-драйвер почти у всех акселераторов были "сырыми". И если этим грешил даже **Riva TNT**, что уж говорить о каком-нибудь **Savage**. **OpenGL**-игры глючили и вываливались через каждую минуту. За последние два года ситуация изменилась в лучшую сторону. Теперь все мэйнстрим-акселераторы достойно поддерживают **OpenGL**. Поэтому в ближайшее время количество игр под этот API возрастет. Ведь это очень хороший, правильный стандарт, в котором, например, реализован неординарный подход к конвейеру рендера (pipeline). И еще одна деталь: в **OpenGL** есть интересный механизм расширений, когда любой желающий может добавить в библиотеку какие-то функции, не реализованные в базовой версии API. В **Direct3D** есть нечто подобное, но первопрородцем был все-таки **OpenGL**.

И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ...

Я перечислил основных игроков на арене 3D API. Но кроме них есть много других библиотек. Есть специализированные библиотеки вроде **Redline**, **PowerSGX** и **RenderGL**, есть **Mesa**, заточенная под **Linux**, есть странный **Fahrenheit**, который призван "помогать" **OpenGL** и **Direct3D**... Но со всеми этими библиотеками в реальной жизни вы скорее всего не встретитесь. И говорить про них нечего. Засим откланиваюсь. Поменьше вам глюков и побольше FPS. Но "Энциклопедия третьего измерения" на этом не заканчивается. ■

ной и воздушной техники позволит вам легко справляться с противниками.

Теперь о новшествах стандартных режимов игры. Самое главное отличие UT2004 от предшественника — гораздо больший динамизм. Во многом он достигнут благодаря некоторым изменениям оружия.

Bio Rifle — уменьшены урон и дальность по-



лета снаряда. Но все равно Bio Rifle остается идеальным оружием для засад, ибо чтобы отпугнуть противника на тот свет, достаточно одного густка кислоты.

Shock Rifle — разработчики немного под-



корректировали режимы стрельбы, и теперь Shock Rifle больше похожа на свою прародительницу из первого Unreal Tournament, нежели на такое же оружие из UT2003.

Link Gun — увеличена скорость основно-



го режима стрельбы. Альтернативный режим остался прежним.

Minigun — так же, как и у Link Gun, увели-



чена только скорость стрельбы. Мощность выстрелов не изменилась.

Flak Cannon — Немного уменьшились ско-



рость полета гранат и наносимый ими урон.

Shield Gun — теперь щит действует совсем недолго, отсидеться за ним, как раньше, не удастся, поэтому для того, чтобы им пользоваться, вам понадобится снаровка.

Assault Rifle — так же, как и в первом Unreal Tournament, теперь можно подобрать вражескую Assault Rifle и стрелять с двух рук. К сожалению, немного изменен альтернативный режим стрельбы — гранаты стали перезаряжаться намного медленнее, чем раньше.

Не подверглись изменениям лишь два вида оружия — **Rocket Launcher** и **Lightning Gun**.

Благодаря перечисленным изменениям и



нововведениям, геймплей игры стал более сбалансированным. Но этим разработчики не ограничились — в UT2004 рулезы Double Damage и Megahealth появляются не сразу на старте, как в Unreal Tournament 2003, а только через 15 секунд после начала игры. Таким образом, уменьшена возможность получения случайного преимущества в начале игры, когда первым взять рулез мог тот, кто ближе всего к нему респавнился. Теперь для того, чтобы взять рулез, игрокам придется первым делом занять место его появления.

В целом, UT2004 унаследовал все лучшее от UT2003 и от Unreal Tournament, а также, как ни удивительно, от Quake III Arena.

До встречи в следующем номере «Игромании», где мы расскажем о том, как правильно использовать бронетехнику в бою.

ЖИВИ ЯРКО!

КАК СДЕЛАТЬ СКИНЫ ИГРОКОВ В UT 2004 БОЛЕЕ ЯРКИМИ И ЗАМЕТНЫМИ

Сразу после выхода Unreal Tournament 2004 разработчики из Epic Games получили тысячи писем от возмущенных геймеров с жалобами на то, что модели игроков недостаточно яркие, из-за чего очень сложно заметить противника, особенно в игре на темных уровнях. Разработчики проигнорировали всеобщее недовольство. Тогда народные умельцы научились делать так называемые brightskins — раскрашенные в яркие цвета модели игроков, которыми просто заменяли рабочие файлы. Как и следовало ожидать, разработчики UT 2004 это не понравилось, и они в срочном порядке выпустили утилиту под названием AntiTCC 1.11, которая запрещает играть с brightskins на официальных серверах Unreal Tournament 2004.

Тогда нашелся более простой и полностью легальный способ решения проблемы, который мы вам и предлагаем. Его суть заключается в банальной правке конфигурационных файлов, а именно — включении некоторых параметров, после чего модели игроков противника становятся яркими и хорошо заметными.

Для начала откройте, например, с помощью «Блокнота» (Notepad) файл UT2004.ini, который находится в директории UT2004/System. В этот файл необходимо внести следующие изменения.

1. Значением параметра **bColoredDMSkins** поставьте **True**. Эта команда отвечает за дополнительную раскраску моделей в режимах игры Deathmatch.

2. Значением параметра **bAllowPlayerLights** поставьте **True**. Эта команда включает дополнительную подсветку моделей.

3. Значением параметра **bForceDefaultCharacter** поставьте, как уже нетрудно догадаться, тоже **True**. Эта команда сделает модели противника такими же, как модель игрока.

А теперь вносим изменения в файл User.ini, который также находится в директории UT2004/System и легко открывается при помощи «Блокнота». Здесь нужно внести следующие изменения.

1. Значением параметра **PlacedCharacterName** необходимо поставить **Gorge**. Таким образом, вашей моделью, а соответственно, при включенной **bForceDefaultCharacter**, и моделями противников станет толстенький и хорошо заметный Gorge.

4. Вот так блекло выглядит стандартный скин игрока — Gorge.

5. После того, как мы внесли изменения, скин Gorge стал ярко-синим и хорошо заметным даже издали.





2. Значением параметра **PlacedFemale CharacterName** необходимо поставить **Rylisa**. С помощью команды, отвечающей за женские модели игроков, мы поставим всем представительницам слабого пола полненькую модель **Rylisa**, которую отлично видно издали.

Найти в «Блокноте» перечисленные параметры можно, вызвав нажатием **Ctrl+F** окно поиска.

В итоге проделанной работы скины игроков станут более яркими и заметными на фоне мрачных арен Unreal Tournament 2004. Теперь они не смогут помешать вам заработать фраги и получить массу удовольствия от игры.



ТАКТИКА УСПЕШНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПИСТОЛЕТОВ

Практика показывает, что многие игроки в Counter-Strike совершенно игнорируют пистолеты. Применяют их только в случае крайней необходимости, а проще говоря, когда не хватает денег на что-то более существенное. Бесспорно, в качестве основного оружия ближнего или дальнего боя пистолеты проигрывают как штурмовым винтовкам, так и большинству пистолетов-пулеметов. Однако они просто незаменимы на ранних этапах игры и в качестве вспомогательного оружия. Естественно, у каждого ствола — свои преимущества и недостатки. Знание того, как пользоваться тем или иным пистолетом, поможет вам использовать его наиболее эффективно.

Основные правила применения пистолетов просты. Прежде всего — крайне нежелательно выходить с пистолетом против игрока, вооруженного более мощным оружием. Однако если возникли особые обстоятельства (например, нет денег на более серьезное оружие), то можно победить противника и с помощью пистолета. Если подойти к делу с умом.



Главное преимущество пистолетов — это возможность сохранять относительную точность стрельбы, не снижая скорости движения. Такая особенность дает возможность благополучно уходить от огня противника, одновременно посылая в цель пулю за пулей. Как известно, попасть в движущегося игрока гораздо труднее, чем в стоящего на месте. Научитесь правильно перемещаться — и противнику станет намного сложнее вас подстрелить. Неплохо заранее присмотреть какое-нибудь укрытие, за которое можно было бы отойти в случае серьезной опасности. Еще одна тонкость использования пистолетов состоит в том, что первый выстрел всегда должен быть вашим, иначе вероятность победить резко сократится. Для того чтобы сделать первый выстрел, необходимо точно знать, где находится противник. Используйте радар, прислушивайтесь к звукам шагов, но ни в коем случае не дайте противнику застать себя врасплох.

Теперь рассмотрим плюсы, минусы и тактику использования конкретных видов пистолетов.

USP — стартовый пистолет контров, который, по мнению многих игроков, ставит их в более выгодное положение по сравнению с террористами. Без преувеличения можно сказать, что USP — один из лучших пистолетов игры. Серьезная убойная сила и вместительная обойма на 12 патронов дают возможность выйти победителем почти из любой ситуации. Основные преимущества USP — высокая скорость стрельбы и отменная точность попадания. Глушитель увеличивает меткость, особенно на дальних расстояниях, но сильно снижает урон, наносимый противнику, одетому в бронежилет. Чтобы не снижалась меткость, лучше всего выстреливать по 2-3 патрона одновременно. Основная функция глушителя, то есть «обеззвучивание» выстрела, вряд ли поможет вам одурачить опытного игрока, зато даст возможность от души покуражиться над новичками. Одна из особенностей этого пистолета — отдача. При выстреле ствол идет вверх с небольшими отклонениями то вправо, то влево. Поэтому целиться из USP лучше всего в плечо или шею противника — тогда следующая пуля угодит ему прямо в голову.

Glock 17 — стартовый пистолет террористов. Довольно спорный ствол. С одной сторо-



ны, он наносит очень слабые повреждения, а с другой — у него почти нет отдачи и очень высокая скорострельность. Главная особенность Glock 17 — большая обойма на 20 патронов. Поэтому противник, у которого закончилась боезапас, становится легкой добычей бойца, вооруженного Glock. Еще одна особенность пистолета — возможность стрелять очередями по три выстрела. В этом режиме точность попадания резко снижается, поэтому не следует использовать его на дальних расстояниях. Но в ближнем бою burst fire позволяет довольно быстро настигать противника свинцом.

Desert Eagle — самый мощный и меткий пистолет. Наносит огромные повреждения, поэтому обычно достаточно двух-трех пуль, чтобы противник отправился на небеса. В случае попадания хотя бы одной пули в голову противник склеит ласты немедленно. Кроме того, это единственный пистолет, который пробивает стены и двери, что делает его незаменимым помощником снайпера в ближнем бою. Но у Desert Eagle есть два существенных недос-



татка. Первый — маленькая обойма, в которой всего семь патронов, второй — довольно низкая скорострельность. Поэтому, стреляя из этого пистолета, следует очень тщательно целиться — каждая пуля на счету. Первый выстрел Desert Eagle всегда попадает в цель независимо от скорости движения игрока. Это очень полезно, когда вы, например, знаете, что за углом — враг. Можно просто выпрыгнуть — и легко подстрелить противника.

P228 — сочетает хорошую убойную силу и

6 ■ Два мертвых террориста — убойный аргумент в пользу стрельбы из пистолетов.

7 ■ С двумя «Бареттами» чувствуешь себя настоящим американским ковбоем. Жаль только, что от этих стволов мало что толку.

8 ■ После небольшой тренировки из USP можно запросто попасть хоть белке в глаз.





довольно вместительный магазин на 13 патронов. Хотя точностью попаданий и уровнем повреждений P228 уступает Desert Eagle, этот пистолет удобней благодаря более емкой обойме и большей скорострельности. Вообще P228 представляет среди пистолетов золотую середину — средней степени повреждения, средняя точность и средняя скорострельность. Хороший выбор для новичков в Counter-Strike.

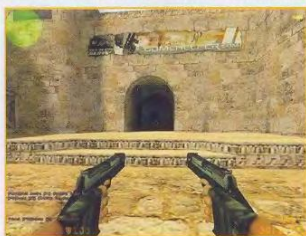
Теперь рассмотрим эксклюзивные стволы, которые доступны лишь только террористам, либо только контрам.

Five-Seven — пистолет, доступный только контрам. Довольно загадочный инструмент.



Один из самых дорогих и при этом довольно слабых пистолетов. Но его недостатки с лихвой окупаются положительными качествами. Five-Seven очень похож на USP, однако повреждения, которые он наносит, практически не зависят от наличия у врага брони. Кроме того, это очень меткий пистолет — практически каждый выстрел попадает в цель, да и скорострельность его довольно высокая. Наконец, в обойму входят 20 патронов, которых вполне хватает для того, чтобы разделиться с неприятелем.

Dual Beretta 96G Elites — доступен только террористам. Самое большое разочарование для любителей стрелять со вкусом. Некоторые новички думают, что два пистолета лучше, чем один, однако в случае с Dual Beretta 96G Elites это не так. Единственное достоинство «сдвоенной» «Беретты» — много патронов в обойме, аж 30, что дает возможность



отступить в укрытие, одновременно поливая противника свинцом. Но на этом хорошие новости заканчиваются. Плохая новость в том, что у «Беретты» ужасная отдача, а перезарядка безумно долгая. За то время, что вы зарядите новую обойму, вас могут убить раз десять. И при всем этом — просто смешные повреждения! Убить кого бы то ни было из «Беретты» почти нереально. Без всякого сомнения, Dual Beretta 96G Elites — это самый плохой, хотя и весьма дорогой ствол.

Напоследок несколько советов о том, в ка-

ких случаях лучше всего стрелять из пистолетов. Во-первых, в самом начале игры, когда на другое оружие просто нет денег. В этом случае наиболее эффективно сочетание хорошего пистолета и любой гранаты, кроме дымовой. Купить хороший пистолет и гранату вам по карману, а добить уже подраненного или ослепленного врага совсем нетрудно. Во-вторых, Desert Eagle или P228 — незаменимые помощники снайпера. Если вдруг ему не удалось поразить противника из снайперской винтовки, то в ближнем бою пистолет дает единственную возможность спастись. В-третьих, если сравнить пистолеты-пулеметы и обычные пистолеты, то последние обладают существенно большей точностью при стрельбе на большом расстоянии. Поэтому, если противник находится далеко, то лучше стрелять из Desert Eagle, USP или Five-Seven, чем тратить уйму патронов, паля очередями из, к примеру, MP5. И последний совет. Если вы стреляете из основного оружия (автомата или пистолета-пулемета), и у вас в самом разгаре боя вдруг закончились патроны, то гораздо лучше быстро переключиться на пистолет и добить противника несколькими меткими выстрелами, чем судорожно перезаряжать оружие и наверняка при этом погибнуть.

ТАКТИКА ИГРЫ НА КАРТЕ CS_ITALY

Карта cs_italy — типичный пример несбалансированных карт, на которых одна из сторон заведомо обладает преимуществом. В данном случае — преимущество террористов определяется самой архитектурой карты. Все заложники спрятаны в небольшом двухэтажном здании, у которого только один «нормальный» вход. В то же время окна домика — это идеальные огневые позиции, а все подходы к нему отлично простреливаются. Поэтому, если все террористы займут оборону внутри дома, выкурить их оттуда очень даже непросто. При такой тактике игра стремительно становится неинтересной. Поэтому рассмотрим более оригинальные, но не менее действенные тактики.

Сначала поговорим об игре за контртеррористов, так как им на этой карте приходится несладко. Не станем подробно останавливаться на географических особенностях карты. В ней нет ничего необычного, и после пары-тройки раундов вы легко изучите ее во всех подробностях. К заветному дому, в котором содержатся заложники, ведут длинный коридор, основной путь к которому лежит через торговую площадь, или лестница, по которой нужно подняться. К лестнице также можно попасть пройдя через здание. Есть еще и обходной путь. Если в начале раунда двинуться в правый проход, то, забравшись по ящикам в расположенное напротив окно, вы довольно быстро и безопасно доберетесь до базы террористов. Выбирая тактику, следует исходить из того, что, хотя терроры и могут организовать очень мощную оборону, они не в состоянии перекрыть все подступы. Поэтому нет никакого смысла ломиться всей гурьбой в коридор, так как он легко простреливается снайпером, который из своего AWP запросто уложит вашу команду в полном составе. Устраивать дуэль двух снайперов также не стоит, так как, в отличие от вашего стрелка, боец

противника находится за укрытием, и вашему снайперу попасть в него непросто. К тому же в коридоре полно отличных мест для засады, которыми террористы наверняка воспользуются. Наступление всем отрядом по лестнице также бесполезно, поскольку затылки поднимающихся по ней бойцов — отличная мишень для террора с АК-47, а выход с лестницы неплохо простреливается из домика. Основная тактика игры за контров заключается в нанесении одновременных ударов в нескольких местах. Цель — рассредоточить силы противника и не дать ему сконцентрировать огонь.

Будем исходить из того, что в команде у нас четыре человека. Сначала следует определить направление основного удара. После старта раунда один или два бойца идут обходным путем через окно. Другие двое направляются к любому из двух оставшихся путей и начинают там активно шуметь (стрелять, кидать гранаты), отвлекая на себя внимание противника. Продвигаться нужно очень осторожно, так как если террористы сами пойдут в атаку (а такой вариант вполне возможен), то придется вступить в бой и держаться как можно дольше, чтобы дать возможность первой группе добраться до цели. Если же террористы окопались на базе и только и ждут вашего визита, то можно действовать следующим образом. Пока вторая группа активно отвлекает противника, изображая атаку, первая, пройдя через ряд комнат, выходит прямо на базу террористов и наносит удар в тыл. В это время вторая группа тоже может пойти в атаку. Легче всего двигаться по лестнице, так как закрепившаяся наверху первая группа будет надежной страховкой от выстрела в затылок. После этого останется только взять сам дом. Быстро добраться до второго этажа можно, прыгнув в окно с помощью сваленных в корзину ящиков. Если же вы заходите в дом с главного входа, то не кидайтесь сразу к заложникам. Снайпер на втором этаже тут же услышит звук, раздающийся при активации заложника, и будет во всеоружии ждать вашего появления. Поэтому сначала тихонько поднимитесь наверх и только убедившись, что угрозы нет, спасайте заложников.

Чаще всего тактика оказывается эффективной. Но и ее не следует применять постоянно. Для того чтобы привести противника в замешательство, можно устраивать своего рода броски («раши»), когда все члены команды организованно бегут по одному из трех направлений. Террористы обычно разбиваются на группы, каждая из которых охраняет определенный проход, и команда контров вполне сможет убрать одну из них. Прорвавшись к дому, следует действовать максимально жестко и быстро. Однако такие броски нельзя проводить постоянно, иначе вы рано или поздно обязательно попадете всей командой в ловушку. Любая предложенная тактика — не догма, а повод для размышлений над собственным уникальным способом действий, главное в котором — динамизм и разнообразие. Если первой группе не удастся прорваться обходным путем, то смените направление и нанесите удар в другом месте. Один из вариантов обязательно принесет успех.

Что касается террористов, то на cs_italy им никакая особая тактика не нужна — карта



- 9 ■ Зона эвакуации — как на ладони!
10 ■ Даже если противник ждал атаки с этого направления, отрагировать он все равно не успел.
11 ■ При удачном стечении обстоятельств с



- этого места можно уложить всю команду противника.
12 ■ Через это окно можно запросто добраться до базы террористов.

просто напичкана отличными местами для засад и обороны. Единственный тактический прием состоит в том, чтобы перекрыть все подходы к своей базе. Конечно, один-два бойца не выдержат атаки всей команды противника, но вполне смогут продержаться до подхода подкрепления. Однако нужно отличать ложную отвлекающую атаку от настоящего штурма и не срывать товарищей с места без особой необходимости. Теперь пройдемся по различным полезным местам карты.

Главный опорный пункт террористов — дом с заложниками — представляет собой отличное укрытие. Расположившийся во фронтальном окне снайпер вполне способен подстрелить любого, кто попытается пройти коридором. В самом коридоре также есть парочка замечательных мест. Во-первых, это ниша с лестницей, ведущей к двери. С этой позиции можно довольно быстро остановить контров, которые, не оглядываясь по сторонам, бросаясь вперед. Вторая позиция — за составленными штабелями ящиками. Если контртеррористы умудряются туда добраться, то все их внимание будет сосредоточено на доме, и вас они вряд ли заметят. Еще одно отличное место — небольшой бортик, с которого прекрасно видны головы поднимающихся контров.

Поторопившись, вполне можно добежать до ящиков, стоящих неподалеку от входа в коридор. А уж там действовать по ситуации. Если контры обойдут тот дом, который находится от вас по правую руку, слева, то все будет хорошо. Они вряд ли станут лишним раз заглядывать за ящики, а направятся к входу в зеленый коридор, где займут позиции для традиционных перестрелок с вашим снайпером, засевшим в доме. Как только услышите звонкие раскаты AWP, выходите из своего укрытия и нападайте на растерявшихся противников. Если же они решат пробраться справа, то придется вступить в открытый бой.

Допустим, случилось непредвиденное — контры схватили заложников и несутся к спасительной точке эвакуации. Тогда быстро бегите через здание, которое ведет прямо к вашей базе, и займите позицию у окна. Отсюда отлично просматриваются все подходы к зоне эвакуации. Кстати, на входе в этот коридорчик расположено еще одно замечательное местечко — довольно широкая площадка над дверью, откуда простре-

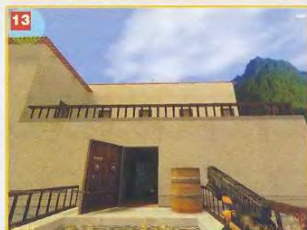
ливаются два из трех путей к базе. Чтобы попасть на нее, нужно сначала запрыгнуть на перила, затем на бочку, потом на дверь, а уже с двери вы запросто попадете на площадку. Такого рода мест на cs_italy — множество. Чем и объясняется значительное нарушение баланса в пользу контров, противостоять которому можно только хорошо продуманной и грамотно примененной тактикой.

ТАКТИКА ИГРЫ НА КАРТЕ DE_DUST2

Карта de_dust2 представляет собой логическое продолжение своего предшественника — популярной карты de_dust. Однако на самом деле эти две карты имеют очень мало общего. Если в первой de_dust баланс был существенно смещен в сторону контров, так как для победы им было достаточно перекрывать туннель и выход из-под моста, то на de_dust2 ситуация значительно сложнее. Теперь террористы получили оперативный простор для своих действий, и поэтому de_dust2 — более сбалансированная и уравновешенная карта.

Рассмотрим тактику игры 4x4, как так такой состав чаще всего встречается на чемпионатах и турнирах. Начнем с защищающейся стороны, т. е. с контртеррористов.

- 13 ■ А вот и тот самый балкончик.
14 ■ Стычки в туннеле — обычное дело на de_dust2.
15 ■ Иногда атака с тыла дает потрясающий результат!



КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА
CD/DVD

Сводка по компьютерным клубам России находится на диске в разделе "Инфоблок".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда выслушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

За истекший месяц в сводку было добавлены 3 клуба. "Тринити" из Кемерово (29 компьютеров уровня P-4 2600) и два, не побоимся этого слова, огромных клуба из Екатеринбурга — omUt (90 машин уровня Celeron 1700) и omUt2 (80 машин уровня P-4 2500), в обоих клубах протнута оптоволоконная линия для доступа к интернету. Владельцы клубов, в обмен, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на CD/DVD.

Сводка проживает
по адресу:
Наш диск —> Инфоблок.



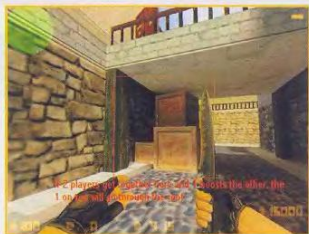
Одно место установки бомбы находится слева от стартовой точки, другое — справа за деревянной дверью. Особенность de_dust2 состоит в том, что на этой карте просто невозможно полностью перекрыть обе базы. Объясняется это тем, что к каждому bomb place ведут, как минимум, два пути, да и расположены они довольно друг от друга, так что, в случае непредвиденных обстоятельств, оперативно добежать с одной базы на другую не удастся. Поэтому контры не успевают перекрыть все пути террористов. Возможность разделения команды на две группы, чтобы этими группами закрыть доступ к базам А и В, не стоит принимать всерьез. В этом случае террористы вполне могут создать двукратный численный перевес на каком-либо участке и запросто расправиться с одной из групп, а также успеть установить бомбу и занять оборону до прихода подкрепления. Следовательно, должны быть другие способы решения задачи. Их два.

Способ первый. Как известно, лучшая защита — нападение. Это утверждение особенно верно для карты de_dust2. Если не успеваешь защититься, нанеси упреждающий удар. Для этого сразу после начала раунда вся команда сходу атакует террористов через деревянные ворота, расположенные рядом со стартовой позицией. Стычка, скорее всего, произойдет возле развилки, один из путей которой ведет к воротам базы А. Так как на стороне контров будет элемент неожиданности, есть немалый шанс перебить ошеломленных противников. Одного члена команды обязательно нужно отправить в туннель, чтобы он, поднявшись по лестнице, встретил террористов, если они нападут с этого направления, и предупредил команду. В этом случае остальные контртеррористы должны быстро вернуться назад и атаковать противника через ворота на базе В. Ну а смертника в туннеле должен как можно дольше удерживать террористов.

Если первый способ невозможен, потому что террористы вас опередили, то можно действовать следующим образом. Выбери-

те из команды двух разведчиков, один из которых через центральные ворота отправится в туннель, ведущий к базе В, а второй — к развилке, ведущей на базу А. Задача разведчиков состоит в том, чтобы обнаружить противника и передать остальным информацию о предстоящем месте атаки. При этом ввязываться в бой совершенно необязательно. Достаточно просто кинуть в террористов Flashbang или послать вдогонку пару очередь, чтобы отвлечь. Два оставшихся бойца ждут на стартовой точке сообщения разведчиков. И после получения сведений о месте прорыва быстро выдвигаются на нужную позицию. В итоге террористы попадают в корбочку — впереди их ждет ожесточенное сопротивление поджидающих резервистов, а в тыл наносят удар освободившиеся разведчики. Разведчики должны перемещаться максимально быстро, поэтому лучшее оружие для них — МР5 и, конечно, полный набор гранат. А вот резервную группу можно снабдить более мощным оружием. Главное — не забыть Defusal Kit. Конечно, у такой тактики тоже есть свои недостатки. Например, террористы могут пойти двумя равными группами по разным направлениям. Тогда резервную группу следует разделить пополам, но не ждать противника в засаде, а бросаться на помощь разведчику, который в этом случае должен любой ценой сдерживать противника до подхода подкрепления. Затем освободившаяся группа немедленно отправляется на помощь своим товарищам.

Что же могут противопоставить контрам террористы, у которых на de_dust2 — множество направлений атаки? Правда, это кажущееся разнообразие сводится всего к четырем реально возможным вариантам. Во-первых, это атака базы В через туннель. Во-вторых, атака базы А "в лоб" через ведущую к ней деревянную дверь. В-третьих, атака базы А через вход слева. Ну и последний вариант — атака любой из двух баз через центральные деревянные ворота. Причем здесь наиболее вероятно ожесточенное сопротивление. Проще всего взять базу А, так как к ней ведут два относительно безопасных пути. Базу В брать значительно труднее, ибо там полно мест, где контры могут создать практически непробиваемую оборону. Но это не значит,



что следует всегда атаковать только базу А. После пары раундов противник раскусит вашу тактику и станет устраивать ловушки.

Террористам, так же, как и контрам, следует разделить обязанности. Но, чтобы сломить любое сопротивление, лучше атаковать единой группой. В этом случае особую роль играет порядок продвижения. Первым идет разведчик, за ним двое штурмовиков, а последним — прикрывающий, который заодно несет бомбу. Разведчик — главный персонаж в этой команде. После старта раунда именно он выбирает направление атаки и ведет за собой всю команду. Его основная задача — разведка боем. Разведчик должен обнаружить отряд противника, определить его численность и вступить в бой до подхода основных сил, чтобы прощупать огневые позиции противника для идущих следом штурмовиков. В задачу штурмовиков входит быстрый подавление огневых точек врага и обеспечение возможности прорваться и установить бомбу.

Замыкающий игрок должен подстраховывать команду от окружения и в случае опасности предупреждать своих. Бомбу следует отдавать именно ему, так как обычно он последним вступает в бой и, следовательно, получает реальный шанс доставить бомбу к месту закладки.

Если на выбранном направлении контры оказывают сильное сопротивление и взять место закладки бомбы с первого штурма не удается, то лучше незаметно для противника сменить направление атаки. Разведчик продолжает вести бой, всем своим видом показывая, что группа будет атаковать место закладки именно в этом направлении. Тем временем штурмовики и прикрывающий либо заходят на это же место закладки с другой стороны, что будет полной неожиданностью для контров, либо вообще уходят на другую цель. Ложную атаку лучше всего производить на базу А, так как при атаке на базу В вашего разведчика могут очень быстро убить, и в результате вы впустую лишитесь бойца. Да и оборонять базу В от разорвавшихся в обманы контров будет проще. Главное — постоянно менять направление атаки, благо карта это позволяет. Распылять свои силы для одновременной атаки обеих точек закладки следует лишь в крайних случаях или при игре с неопытным противником, так как контры, действуя мобильной группой, запросто перебьют ваших бойцов поодиночке. ■



16 Заняв эту позицию, можно довольно долго сдерживать террористов в одиночку.

17 Если в начале раунда быстро добежать до этого выхода, то можно устроить контрам очень неприятный сюрприз.

18 Еще одна неплохая позиция для защиты точки В.



**Над рубрикой
"Deathmatch" работали:**
Unreal Tournament 2004:
Роман Елшин
Counter-Strike: Андрей Чаплюк

КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: ДМИТРИЙ КУЗНЕЦОВ



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Известный российский прогеймер и журналист, **Роман Тарасенко**, известный под ником **Polosatiy**, в июле этого года едет в США (Техас, Даллас) на крупный турнир по игре **Painkiller**. Размеры призового фонда впечатляют — **25000 долларов**. Что интересно, на тот же турнир зарегистрирован американец **Fatal1ty**, еще одна легенда киберспорта. Результаты этого состязания мы опубликуем в одном из ближайших номеров журнала.



Polosatiy — 5 лет в киберспорте.

В начале мая в Сибири прошел традиционный киберспортивный фестиваль **“Пермский Период”**, организатором которого выступила **Федерация компьютерного спорта России**. Соревнования собрали 27 команд по **Counter-Strike**, 32 квакера и 14 варкрафтеров из всех уголков России. Практически все призовые места смогли выиграть представители Москвы и Санкт-Петербурга. Представителями турнира стали:

Counter-Strike 5x5:

- 1 место — **Virtus.pro** — \$3000;
- 2 место — **M19** — \$2000;
- 3 место — **iTsI Mega** — \$1000.

Quake III Arena 1x1:

- 1 место — **c58*Jibo** — \$600;
- 2 место — **c58*Evil** — \$400;
- 3 место — **iTsI/Dept** — \$200.

Warcraft III: The Frozen Throne 1x1:

- 1 место — **leS.Ranger.FM** — \$600;
- 2 место — **leS.Karma.FM** — \$400;
- 3 место — **leS.Flash.vWeb** — \$200.

Во время майских праздников питерская **CS-команда M19** (чемпионы WCG 2002 года) выиграла подряд сразу два крупных московских турнира. Столичные игроки ничего не смогли противопоставить им, хотя сейчас в Москве немало сильных команд по **Counter-Strike**.

Первым успехом питерцев стал **5-й турнир NPCL VIKAWEB Open Series**. Эта престижная серия профессиональных турниров собирает лучшие команды со всей страны раз в месяц.

1 место — **M19** (Санкт-Петербург) — **20000 рублей** и членство **NPCL**.

2 место — **iTsI Mega** (Екатеринбург) — **15000 рублей**.

3 место — **FM** (Санкт-Петербург) — **10000 рублей**.

4 место — **HighV** (Москва) — **5000 рублей**.

Через день **M19** приняли участие еще в одном турнире для специально приглашенных команд из серии **“Россия — Территория CS”**, организованный компанией **“IT-Территория”**. Среди восьми команд было разыграно **1000 долларов США**. В финале **M19** дважды обыграли москвичей **r095us.ru** (**13-5 de_train, 13-10 de_nuke**), тем самым еще раз подтвердив свою репутацию одной из самых сильных команд России.

В начале июня стал известен состав **российской сборной**, которая отправится во Францию на **Кубок Мира по киберспорту**. В состав **Quake III**-команды входят такие известные в российском киберспорте личности, как **Cooler**, **Death**, **Evil** и **Dept**. Напоминаю, что это дуэльный турнир среди кланов, каждый из которых выставит по несколько игроков на матч (1 игрок — 1 карта). Странно, что в сборную не вошел **ASUSic58-Morfez**, очень хорошо выступивший в Швеции на **QLAN 2** и на **ASUS Spring 2004**. В номинации **Counter-Strike** будут играть москвичи **Virtus.pro**, а лучшим варкрафтером от России (в результате отборочных игр) стал **vWeb.Deadman** (тоже москвич).

26-30 мая в столичном центре **Vika WEB** состоялась отборочные игры, победители которых примут участие в финале **WCG Россия 2004**. Турнир подчеркивали присутствие большого количества высококлассных игроков и приличный призовой фонд — **\$3000**. Итак, на всероссийском финале столицу будут представлять:

Counter-Strike: Flashback, Virtus.pro, r095us.ru;

Warcraft III: vWeb.Armor, Koshey, Caravaggio;

Starcraft: Brood War: PGC.Androide[3D], r095us.Asmodey, Lammerman, MIG.Scout;

Unreal Tournament 2004: ScraG, dt.Virus_EY, dt.Stormy, ASUSic58-Polosatiy, Kseriy;

NFS: Underground: Turboletik, uSP-reactor, USSRcyxuArm;

FIFA 2004: r095us.ruDomashniy, Uncle, Nnuk, Xalturshik, Monk.

В течение июня отборочные игры на финал **WCG Россия 2004** пройдут еще в 18-ти регионах нашей страны, а затем 6-11 июля в Москве соберутся лучшие киберспортсмены, чтобы разыграть призовой фонд в **\$75 000** и путевки на **WCG 2004** (США, Сан-Франциско).

Подробности — на www.progamer.ru.

Не так давно было объявлено о турнире **CPL Qualifier** в Белграде, который состоится в конце июля. Как вы уже поняли, победители этого турнира получат возможность сыграть на **Чемпионате Мира по CS** в Далласе в июле 2004 года. На официальном сайте турнира уже зарегистрировалось несколько российских команд. Первое официальное подтверждение участия в турнире наших киберспортсменов было получено от московской команды **Virtus.pro**. За подробностями мы обратились к менеджеру этой команды **Ирине “Runcha” Семенову**:

Virtus.pro>Runcha: Помимо подготовки к



Главный человек WCG Россия 2004 — bull3t.

финалу **ESWC** во Франции **Virtus.pro** активно готовятся к еще одному чемпионату. Речь идет о белградских отборочных играх на **CPL**, которые пройдут 25-29 июня. Билеты на руках, регистрация ушла в банковские трансферы буквально несколько часов назад, и уже 24 июня мы вылетаем в Югославию. Я очень рада, что на этот раз все обошлось без накладок, и я смогу спокойно сопровождать ребят в этой поездке. Не могу не поблагодарить организаторов белградских отборочных игр за помощь в решении некоторых организационных вопросов и вообще чрезвычайно доброжелательное отношение к нашей команде. Отдельное спасибо нашему Генеральному спонсору, компании **ULTRA Computers**, за возможность этой поездки.



Virtus.pro — сильнейшие CS-игроки в России.

СТАТЬИ

КУБОК РОССИИ.
НОВАЯ СТУПЕНЬ В РАЗВИТИИ
ОТЕЧЕСТВЕННОГО КИБЕРСПОРТА

Открытие **Первого Кубка России**, который прошел 11-15 мая на выставке «Связь-Экспокомм 2004», ознаменовалось чрезвычайно значимым событием для всех, кто имеет отношение к киберспорту. Журналистам был показан и зачитан приказ **Федерального агентства по физической культуре, спорту и туризму** (бывший Госкомспорт), подписанный его председателем **В. А. Фетисовым**, об официальном признании киберспорта в России. Компьютерный спорт был внесен в перечень видов спорта РФ приказом Госкомспорта №226 от 12.04.2004 года.

Пять дней красивейших поединков лучших игроков России сопровождался трансляцией на огромном экране для зрителей, которые получили возможность посмотреть игры в прямом эфире. О накале страстей говорит хотя бы тот факт, что победители практически во всех номинациях не были известны до последнего момента, а исход поединков во многих случаях зависел от каждого флага и каждого отбитого раунда.

Стоит отметить тот факт, что в организационном плане соревнования прошли практически идеально. Под турнир был выделен огромный павильон в центре выставки «Связь-Экспокомм 2004», благодаря чему многочисленные гости этого шоу смогли воочию наблюдать за схватками чемпионов.

Победители и призеры турнира были награждены ценными призами (кубки, ноутбуки, мониторы, видеокарты и т.д.), а сама церемония их вручения сопровождалась выступлениями звезд эстрады (группы «**Фабрика**» и «**Корни**»). Вице-президент **ФКС Андрей Ордин** в ходе своего выступления анонсировал **Чемпионат России**, который пройдет в октябре 2004 года. Кстати, Кубок России решено было проводить ежегодно, что не может не радовать.

Первый Кубок России освещался большим количеством печатных изданий и телеканалов. В частности, репортаж об этом событии сделала программа «**Детали**» телеканала **СТС**. В передаче было рассказано о ходе соревнований, показана церемония откры-

тия Кубка России и взято интервью у одного из его организаторов — **Александра (orky) — MiF- Горника**.

Нам тоже удалось поговорить с одним из организаторов Кубка России — небезызвестным **Дмитрием Смитом**.

«Игромания»: Привет, Дмитрий. Представьтесь, расскажите, чем вы занимаетесь на данный момент и какова ваша роль на этом турнире...

Дмитрий Смит aka Dilvish: Я главный судья **ФКС России**. В течение последних 5 лет занимаюсь организацией киберспортивных мероприятий различных масштабов. Вхожу в дирекцию **Первого Кубка России по компьютерному спорту**.

«Игромания»: Возникли ли какие-либо сложности в организации столь представительного и большого турнира?

Дмитрий Смит: Сложностей, конечно, хватало, но рассказывать об этом как-то не очень приятно. Хотя об одной все же стоит упомянуть. Это размеры нашей страны. Где-нибудь в Германии или во Франции таких проблем не существует, у нас же географический фактор имеет огромное значение и вносит свою специфику в организацию подобных соревнований.

«Игромания»: Как на ваш взгляд сейчас складывается ситуация с киберспортом в России? Видите ли вы какие-либо позитивные сдвиги?

Дмитрий Смит: Безусловно, вижу. Киберспорт стремительно набирает обороты. Взяв хотя бы тот факт, что в Москве каждое воскресенье проходит какой-нибудь крупный турнир. Или то, что появились первые профессиональные менеджеры — **Runcha, Killo, Monster, Gal, Worma** и другие. Сравните количество турниров по России в этом году и в прошлом, а заодно и их призовые фонды. В общем, на мой взгляд, у киберспорта большое будущее.

«Игромания»: Что дает киберспорту официальное признание государством?

Дмитрий Смит: Хочется надеяться, что после официального признания киберспорт привлечет к себе внимание телевидения. Но не в виде отдельных, разовых репортажей с финалов соревнований. Я верю, что вскоре появятся регулярные киберспортивные передачи. Также важную роль играют регионы. И тут главное, чтобы ребята не сидели, сложа руки, в ожидании халыва из центра, и не кидались бы в авантюры, услышав, что кто-то обещает им золотые горы, а подошли бы к киберспорту как к делу серьезному, требующего большой отдачи и немалых усилий.



После церемонии награждения всех гостей и участников Кубка России ждал небольшой сюрприз. Им стал видеоролик, снятый на игровой выставке **E3** в Лос-Анджелесе. Кроме демонстрации **Counter-Strike 2**, мы увидели интервью, которое взял **Polosaty** у легендарного **Fatal1ty**, а также эпизод дружеской дуэли двух звезд киберспорта в **UT2004**. Дело в том, что **Fatal1ty** в дни выставки **E3** играл на одном из стендов со всеми желающими. Тот, кто смог бы его обыграть, получил бы \$1000 наличными. **Polosaty** попытал счастья и... проиграл!

Результаты турнира.
Warcraft III: TFT 1.14b



1. Девчонки p[Latinum] играют в CS.
2. Dilvish — главный судья России.
3. Поздравить и наградить игроков приехала группа «Фабрика».
4. Чемпионы Кубка России празднуют победу.

Немного
истории

Федерация компьютерного спорта России (ФКС) последние два года переживала не самые лучшие времена. Недостаточное финансирование, отсутствие признания киберспорта со стороны государства, ряд неудачно проведенных турниров — все это не лучшим образом сказалося на репутации организации, которая призвана способствовать привлечению геймеров к участию в киберспортивных мероприятиях. Казалось бы, дни ФКС сочтены. Но, как выяснилось, скептики ошибались. В мае 2004 года ФКС «выстрелила» турниром, качество организации которого порадовало практически всех, кто имеет отношение к киберспорту. Уровень проведения турнира ничем не уступал крупнейшим зарубежным фестивалям той же направленности.

- 1 место — **FM.Ranger** (Санкт-Петербург).
 2 место — **aT.Deadman.vWeb** (Москва).
 3 место — **vWeb.A2** (Москва).
 4 место — **DkH.Franse** (Казань).
Counter-Strike 1.6
 1 место — **Flashback** (Москва).
 2 место — **ITsIMega*clife** (Екатеринбург).
 3 место — **TheOne** (Москва).
 4 место — **Night** (Екатеринбург).
Quake III Arena
 1 место — **Cooler** (Москва).
 2 место — **c58-Jibo** (Москва).
 3 место — **c58-Morfez** (Москва).
 4 место — **ITs-Leon** (Санкт-Петербург).
Ил-2: Асы в небе 1x1
 1 место — **=FB=VikS** (Москва).
 2 место — **=FB=Shtorm** (Москва).
 3 место — **TM_RR_Kami** (Обнинск).
 4 место — **=FB=Kgach** (Обнинск).

ASUS SPRING CUP 2004: ЛУЧШИЕ КВЕЙКЕРЫ ЖИВУТ В МОСКВЕ

29-30 мая в Москве был проведен широко-масштабный турнир **Quake LAN** под названием **ASUS Spring Cup 2004** для киберспортсменов, специализирующихся на играх серии **Quake** (стоит напомнить, что соревнования **ASUS open series**, организаторами которых выступают **ASUS** и портал **CyberFight.Ru**, проводятся ежеквартально). Данный турнир собрал лучших игроков из самых разных уголков СНГ — Москва, Санкт-Петербург, Екатеринбург, Новосибирск, Сахалин, Уфа, Мурманск, Орел, Пенза, Курск, Киев, Харьков, Минск. В турнире приняло участие порядка 350 игроков.

Основные номинации **ASUS Spring Cup 2004** — **Quake III Arena** и **QuakeWorld**. Профессиональные игроки этих направлений представляют элиту игрового сообщества. Серия **ASUS Open** всегда выделялась на фоне других соревнований такого рода, но в этот раз организаторы постарались сделать все так, чтобы турнир запомнили надолго.

На сей раз призовой фонд турнира достиг **\$6500** (часть призов составляли видеокарты главного спонсора турнира, компании **ASUS**). Это достаточно большие деньги на турнирах

даже по меркам Европы, поэтому интерес игроков к турниру был вовсе не случаен. Первоначально организаторы турнира даже планировали пригласить знаменитую шведскую команду **ICE cLIMBERS** (чемпионы мира в командном зачете), но, к сожалению, организовать их визит так и не удалось.

Кстати, впервые в мире были проведены соревнования в так называемом смешанном разряде среди команд по **Quake III Arena Mix 2x2** (один игрок — девушка, другой — парень). Поединки этих команд носили чрезвычайно ожесточенный характер и понравились решительно всем. Победу в этой номинации отпраздновал дуэт из Екатеринбурга (**Hammer** и **Natka**).

Состязания по самым престижным номинациям — **Quake III Arena 1v1** и **Quake III Arena 4x4** — закончились с сенсационным результатом. Перед турниром все прочили победу непобедимому **Антону Синьгову** (**Cooler**) и клану **Dream Team** (**Cooler**, **Mikes**, **Death** и **Shadzy**). Их команда выглядела очень серьезно, но несмотря на это, они все же проиграли в суперфинале ребятам из команды **ASUSCyberfight**. "Асусовцы" смогли вырвать победу в обеих номинациях, а москвич **Андрей Рачников** (**asus*c58.morfez**) стал двукратным чемпионом этого турнира, заработав в общей сложности более **\$1200** наличных и компьютерный железом. После турнира Андрей любезно согласился пообщаться с представителем "Игромании".

"Игромания": Твои впечатления от **ASUS Spring Cup 2004**? Что понравилось, а что — нет?

asus*c58.morfez: Этот турнир, как, впрочем, и все турниры серии **ASUS Open**, был просто великолепен. Превосходная организация, непредвзятые судьи, удачно выбранное место проведения, зрительская зона, бар — все на высшем уровне. Но больше всего мне понравилась идея с **Quake III Arena 2x2**. Наблюдать за такими поединками — сущее удовольствие. Единственное нарекание вызывает лишь то, что играть сразу в четырех номинациях не очень удобно — зато выигрывать сразу в нескольких из них очень приятно. Победить в турнире серии **ASUS Open** всегда было очень престижно для любого квейкера, и я счастлив, что смог добиться этого.

Стоит отметить, что именно **Morfez** смог дважды обыграть самого сильного на данный момент игрока мира по **Quake III Arena** — **Антон Синьгов**. Очень большая конкуренция стимулирует появление множества игроков экстра-класса.

5. ■ **asus*c58*Morfez** — двукратный чемпион по Q3.
6. ■ **Cooler** и **Death** — первое место Q3 2v2.
7. ■ Организаторы турнира — **Freddy_ru**, **Polosaty** и **d1monn**.

ASUS Spring Cup 2004 стал пятым турниром серии и, как мы уже писали выше, был сконцентрирован вокруг **Quake III: Arena** и **QuakeWorld**. Одновременно проводились соревнования по шести номинациям, и получилось так, что игроки могли сыграть одновременно максимум в четырех из них. Соответственно, некоторые профессиональные игроки теоретически получили возможность подняться на пьедестал почета несколько раз. Так и получилось.

ASUS Spring Cup 2004 получил отличные отзывы среди игроков и зрителей не только по причине высокого уровня игр и организации в целом. Подобные турниры — это, прежде всего, общение среди друзей в жизни и соперников в игре. Кроме того, нельзя не отметить, что **ASUS Spring Cup 2004** стал своего рода репетицией к чемпионату мира по **Quake III Arena** (Франция), который состоится уже в июле.

А теперь результаты.

Quake III Arena — 1v1

- 1 место — **ASUS*c58-Morfez**.
- 2 место — **territory.ru-Cooler**.
- 3 место — **b100.Death**.
- 4 место — **ASUS*c58-Evil**.

5-6 место — **ASUS*c58-Jibo**, **enemy.byz-Orion**.

Quake III Arena: 4x4

- 1 место — **ASUSic58**.
- 2 место — **Dream Team**.
- 3 место — **Dark Side**.
- 4 место — **E95**.

Quake III Arena 2x2

- 1 место — **Dream (Cooler, Death)**.
- 2 место — **ASUSic58 (jibo, evil)**.
- 3-4 место — **Kieff (ezk1, Polosaty) / ForZe (Mikes, shadzy)**.

5-6 место — **at (Snorlax, Genocid) / ITs (Leon, Dept)**.

Quake III Arena — Mix 2x2 (Male + Female)

- 1 место — **Natka** и **Hammer**.
- 2 место — **Fly CC** и **Biplan**.
- 3-4 место — **Barbie** и **Mikes/Wiola** и **Jibo**.

QuakeWorld 1v1 duel

- 1 место — **Delitel**.
- 2 место — **Ron1n**.
- 3 место — **doom**.
- 4 место — **slam**.

5-6 место — **Blaze, disconnect**.

QuakeWorld 2v2

- 1 место — **Death Team (Ded, slam)**.
- 2 место — **SuperHeroes (doom, Unknown)**.
- 3 место — **UFA (Ron1n, Haron)**.
- 4 место — **America Must Die (band, disconnect)**.

Напоследок хочу сделать официальное заявление: в 2004 году нас ждет еще два турнира серии **ASUS Open** — летом и осенью! ■

НА CD И DVD

1. Лучшие записи игр с **ASUS Spring Cup 2004** в номинации **Quake III: Arena 1v1** и **Quake III: Arena 4x4**.
2. Записи игр с Первого Кубка России по киберспорту в номинациях **Counter-Strike 1.6**, **Quake III: Arena** и **Warcraft III: TFT 1.14b**.



КОДЕКС



F1 -console <cheat enabled> Wait Screenshot F12 Break SusRn Enter
ProgressBar PrtScrn F9 >ammo< SpaceBar F10 Home PgUp End Hex/Dec

E-MAIL ПЬЕПИКН: KODEX@IGROMANIA.RU

Стандартные коды

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить для российского издания.

Осада (Besieger)

Во время игры нажмите "Z" (тильда), чтобы вызвать консоль. Пропишите **commands**. Поя-



вится полный список игровых команд (в том числе и кодов). Только прежде, чем вводить некоторые коды, выделите юнит или группу юнитов, к которым вы хотите применить их.

Airstrike 2

Коды прописываются в специальном меню.
Deadlinesnear — немедленно завершить уровень.
Moremoreweapons — получить все ракеты.
Showmetheweapons — получить все оружие.
Igonnalliveforever — бесконечное количество жизней.
Invulnerability — неуязвимость.
Diediedimydarling — немедленно проиграть уровень.

Disciples 2: Восстание эльфов (Disciples 2: Rise of the Elves)

Во время игры нажмите **Enter** и пропишите следующие коды.
Moneyfornothing — дать 9999 единиц ма-
ны и денег.
Herecomesthesun — показать всю карту.
Paintitblack — скрыть карту.
Help! — вылечить всю группу.
Stairwaytoheaven — увеличить уровень
каждого персонажа в группе.
Borntorun — восстановить очки ходов для
всей группы.
Cometogether — альянс со всеми игроками.
Givepeaceachance — мир со всеми игро-
ками.
Badtothebone — война со всеми.

Allalongthewatchtower — показать инфор-
мацию о противнике.
Wearethechampions — моментально выиг-
рать миссию.
Loser — моментально проиграть миссию.

Chain of Command (To Serve and Command)

Коды вводятся прямо во время игры.
Ctrl+chindi — неуязвимость.
Ctrl+atsah — показат всех врагов.
Ctrl+chal — мгновенная победа.

Heroes of Might and Magic 4: Winds of War

Во время игры нажмите **Tab** и пишите коды.
nwcValhalla — выиграть сценарий.
nwcAmbrosia — 200000 золота и 300 еди-
ниц всех остальных ресурсов.
nwcHermes — выбранный юнит получает
возможность бесконечно ходить по карте в те-
чение одного кода.
nwcThoth — повысить уровень героя.
nwcIsis — герой получает все доступные
умения.
nwcGoSolo — компьютер будет играть и
вместо вас тоже.
nwcPrometheus — открыть всю карту и уб-
рать туман войны.

nwcSphinx — полностью открыть puzzle map.
nwcExcalibur — снять скриншот.
nwcRagnarok — мгновенное поражение.
Следующие коды добавляют по 5 монстров
соответствующего вида.
nwcStMichael — ангелы.
nwcHades — дьяволы.
nwcFafnir — черные драконы.
nwcTheLast — единороги.
nwcRa — фениксы.
nwcGrendel — бегемоты.
nwcPoseidon — морские монстры.
nwcDoYouSmellBrownies — духи.
nwcFenrir — волки.
nwcFixMyShoes — зльфы.
nwcUnderTheBridge — тролли.
nwcKingMinos — минотавры.
nwcLancelot — чемпионы.
nwcTristram — крестоносцы.
nwcSevenLittleGuys — гномы.
nwcMerlin — маги.
nwcCronus — титаны.
nwcBlahBlah — вампиры.

Во время боя можно вводить следующие
коды.
nwcAres — выиграть сражение.
nwcAchilles — проиграть сражение.
Чтобы в городе можно было построить все
доступные здания, пропишите **nwcCityOfTroy**.

Nitro Family

Во время игры нажмите "Z" (тильда) и вво-
дите следующие коды.



NITRO GOD — неуязвимость.
NITRO REFRESH — восстановить здо-
ровье.
NITRO GIVEALL — все оружие и патроны.
NITRO GIVEMONEY — много денег.
NITRO FLY — режим полета.
NITRO GHOST — режим прохождения
сквозь стены.
NITRO KILLALL — убить всех врагов.
NITRO CHANGELEVEL — пропустить уро-
вень.
NITRO SPEED X — установить игровую
скорость, где X от 1 до 10.

Ricochet: Lost Worlds 2

Прямо во время игры прописывайте.
Debugunlockall — открыть все уровни.
Debugskip — пропустить уровень.
Showmph — показать скорость мяча.
Showfps — показать количество кадров в
секунду.
Cheatzach — увеличить очки.
Killmenow — потерять 1 жизнь.

True Crime: Streets of L.A.

Следующие коды прописываются в качес-
ве номерного знака машины, когда создаете
профиль. Можно ввести только один код.
Собственно, больше и не надо, так как все ко-
ды просто меняют стандартный игровой скин.
J1MM — зомби.
TATS — девушка с татуировкой.
MNKY — парень с татуировками.
B00B — женщина-панк.
B1G1 — женщина — ваш шеф из EOD.
TFAN — толстый негр.
BRUZ — боксер.
SWAT — SWAT.
M1K3 — парень в маске.
ROSA — девушка.
HAWG — байкер.
JASS — курящая обезьяна.

Zuma Deluxe

В поддиректории **Levels** корневого катало-
га игры найдите файл **levels.xml** и откройте
его стандартным "Блокнотом". Примерно в се-
редине файла вы найдете строку типа **lv11**.
11 в данном случае обозначает номер уровня.

но это НЕ одиннадцатый уровень, а уровень 1-1. Аналогично уровень 111 — это уровень 1-11. И далее по образцу. Напротив этой строки стоит параметр. Обычно это 0,5. Если изменить его, на 0,2 скорость мяча уменьшится. Это может сильно упростить прохождение последних уровней игры, особенно уровня 12-7. Не измените параметр в сторону повышения.

Шестнадцатеричные коды

Для применения шестнадцатеричных кодов необходима программа **Magic Trainer Creator**. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "ИнфоБлоке", находится детальная инструкция по **Magic Trainer Creator**, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказывается о том, как создаются **трениеры** (часто являющиеся исполняемыми программами на базе шестнадцатеричных кодов).

Crazy Taxi 3

007BD310 — деньги в сотнях.
007BD314 — оплата.
007BD130 — комбо-очки.

Generally

0046E060 — оставшиеся до финиша круги.
Крайне нежелательно ставить параметр 0.

Hot Poker

00487CC4 — оставшиеся деньги.
00487CC8 — оставшиеся деньги у против-
ника.

Primitive Wars

00563340, 00563344 — ягоды.



Singles: Flirt Up Your Life!

077FB1D0 — деньги.

Spellforce — The Order of Dawn

11024EDD — очки опыта.
11024EE3 — очки скиллов.
11024EE1 — очки уровня.



11024EC5 — медь.
03423242 — железо.
0342322A — дерево.
0342322E — камень.
0342323A — еда.
03423236 — серебро.

Star Wars: Knights of the Old Republic

0467D9C0 — очки опыта.
0217EAB0, 0BE04218 — деньги.

Игровые ресурсы

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать. Звуки использовать для озвучки Windows, текстуры — для создания модов.

Механоиды (A.I.M.: Artificial Intelligence Machines)

В корневом каталоге игры лежит основной exe'шник и файл настроек начальной игровой конфигурации. А также лог-файл ошибок и небольшой файл помощи с описанием минимальной конфигурации и советами по настройке игры.

<Каталог игры>\Data\Config — созданные файлы игровой конфигурации. Создаются при помощи настройщика начальной конфигурации.

<Каталог игры>\Data\Fonts — игровые шрифты.

<Каталог игры>\Data\Images — небольшие картинки с различным уровнем.

<Каталог игры>\Data\Music — игровая музыка.

<Каталог игры>\Data\Video — видеофайлы в формате bik.

<Каталог игры>\Saves — папка с сохраненными играми.

Breed

В корневом каталоге игры лежит только приложение для обновления игры.

<Каталог игры>\Misc — немного игровых иконок и линки на страницы разработчиков и регистрации.

<Каталог игры>\Run\DDS — игровые текстуры в малопонятном формате dds.

<Каталог игры>\Run\Fmv — видеоролики в формате bik.

<Каталог игры>\Run\Game Saves — ваши сохраненные игры.

<Каталог игры>\Run\Music — игровая музыка в формате Ogg Vorbis.

<Каталог игры>\Run\Objects — игровые объекты — модели.

<Каталог игры>\Run\Scripts — игровые скрипты.

<Каталог игры>\Run\Sndfx — звуковые эффекты.

<Каталог игры>\Run\Speech — диалоги и фразы отдельных персонажей.

<Каталог игры>\Run — а здесь лежит основной exe'шник игры.

<Каталог игры>\Uninstall — скрипты уда-



ления игры и сама программа удаления.

Forever Worlds

<Каталог игры>\Arrays — некоторые игровые скрипты.

<Каталог игры>\Audio — игровая музыка в формате mp3.

<Каталог игры>\Images — текстуры и картинки из игры.

<Каталог игры>\Videos — игровые видеофайлы в формате avi. Для их проигрывания необходим DivX.

Global Power

В корневом каталоге лежат основные запускающие файлы игры и редактора. Кроме того, здесь же можно найти описание консольных команд и прочие файлы с настройками игры.

<Каталог игры>\Images — некоторые игровые картинки.

<Каталог игры>\Music — музыка.

<Каталог игры>\Scenario — игровые сценарии, их можно просмотреть и отредактировать стандартным редактором.

<Каталог игры>\Textures — текстуры.



True Crime: Streets of L.A.

В корневом каталоге игры лежит помимо всего прочего большой файл помощи и деинсталлятор.

Хочу сразу предупредить: все файлы мультимедиа имеют расширение bik. Они могут быть воспроизведены программой "Bink&SMK Player".

<Каталог игры>\Data\Cine — некоторые игровые видеоролики.

<Каталог игры>\Data\Music — игровая музыка.

<Каталог игры>\Data\NPCvo — фразы и диалоги персонажей.

<Каталог игры>\Data\Shell — папка



KODEX НА КОМПАКТАХ И DVD

Архив всех разделов KODEX ищите в программе GlobalMania, которая находится на CD/DVD в разделе "Софтверный набор/Игроманский стандарт". Пользуйтесь на здоровье!

содержит текстовые файлы локализаций. В официальной версии есть поддержка немецкого, французского, итальянского, испанского и английского языков.

<Каталог игры>\Data\Snoop — еще немного аудиофайлов.

<Каталог игры>\Data\Sounds — игровые звуки.

<Каталог игры>\Data\Textures — игровые текстуры.

<Каталог игры>\Docs — сопутствующая игровая документация.

<Каталог игры>\Movies — еще немного игрового видео.

<Каталог игры>\Saves — ваши сохраненные игры.

Классика

В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но интересные до сих пор.

Airborn

AirNormandy — солдаты десантируются в Нормандию.

AngryManDinners — солдатам дается еда.

Beef — убить всех коров на карте.

Hellive — убить всех немцев на уровне.

Hohoho — получить пехотинца с крутой винтовкой и двумя обоймами.

Haveyounow — окружить всех немцев на карте.

Iknow — показать содержимое вещмешков немцев и внутренности зданий.

Heknows — выключить Iknow.

PrisonPod — игра без парашютов.

TraitorTraitor — выбранный боец сдастся.

Robocop3 — переводит всех солдат в режим "берсерк".

Star Wars: Episode I — Phantom Menace

Во время игры нажмите **Backspace**, затем введите следующие коды.

Happy — третье оружие становится более мощным, сообщение: "Open your heart".

From above — перемещает камеру в положение над игроком. Появится сообщение: "Get up on it".

Naughty naughty — перемещает камеру за спину игрока, появится сообщение: "Behold my neck-spike".

Perf — wireframes on/off.

But i feel so good — push force power игрок измечит цвет на красный, появится надпись: "You're the guy with the Force".

Perfection — окрашенная в пурпурный цвет push force power теперь убивает, надпись: "Deadly force authorized".

Slowmo — режим замедленной игры.

Beyond cinema — режим "letter-box movie".

I like to cheat — дает все оружие и добавляет 500 выстрелов к оружию 2, 500 выстрелов к оружию 3, 5 выстрелов к оружию 4, 1 выстрел к оружию 5 и 10 выстрелов к оружию 6 (сможете прочитать сообщение: "You are now the biggest cheater in the world." ("Теперь вы самый большой читер в мире)).

Give me life — дает здоровье до 100 (даже если раньше было установлено выше).

Iamqueen — играть за королеву Amidala.

Iampanaka — играть за капитана Panaka.

Iamquigon — играть за Qui-Gon'a.

Iamobi — играть за Obi-Wan'a.

I really stink — легкий уровень, надпись "Skill Level Set to Weenie".

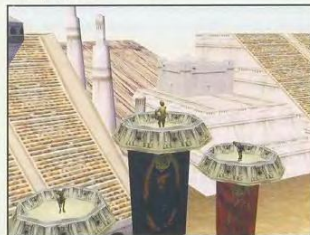
Fps — включить показ фреймов в секунду.

Star Wars: Episode I — Racer

В корневом каталоге игры лежит специальный тест пригодности системы для запуска этой игры. Он стандартный для всех LucasArts'овских игр.

<Каталог игры>\Data\Config — ваша конфигурация. Кроме нее есть и стандартная конфигурация, которую можно использовать вместо своей, если игра будет давать сбои.

<Каталог игры>\Images — немного игровой графики.



<Каталог игры>\Player — ваши игровые профили. Они же — сохраненные игры.

<Каталог игры>\Wavs — игровые звуки и музыка.

Кроме того, приведем список стандартных кодов. Эти коды вводятся прямо во время игры.

SW_IWANNABEAJEDIKNIGHT — неуязвимость.

SW_PRINCESSLEIAISAHOTCOOKIE — получить все доступное оружие.

SW_EWOKSTURNMEON — получить все доступные уровни.

SW_IWISHMYDADDYWASDARTHVADER — открыть бонусный уровень.

SW_DONTSEEAAUSTINPOWERS — выиграть уровень.

SW_THEFORCESUCKS_TRYSCIENTOLOGY — проиграть уровень.

Кроме этого, в магазинчике Ватто можно ввести **Ctrl+F4+4**. Это даст вам 1000 кредитов. Этот код можно вводить пять раз.

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Для начала опишем некоторые ресурсы этой игры. Несмотря на ее преклонный возраст, для некоторых она продолжает оставаться актуальной и по сей день.

<Каталог игры>\Avi — папка с видеофайлами из игры.

<Каталог игры>\Campaign — все, что относится к основной игровой кампании.

<Каталог игры>\Extras — самое интересное в этой папке — файлы помощи, которые, помимо всего прочего, содержат настройки голосового управления игрой.

<Каталог игры>\History — файлы с описанием различных персонажей игры, а также других элементов вселенной Звездных Войн. Интересный контент с точки зрения домашней русификации.

<Каталог игры>\Savegame — каталог с вашими сохраненными играми.

<Каталог игры>\Sound — игровые звуки и музыка. Все, кроме речей персонажей и диалогов.

<Каталог игры>\Taunt — выкрики персонажей.

Теперь немного обычных кодов. Во время игры нажимайте **Enter** и вводите.

SKYWALKER — выиграть миссию.

TARKIN — убить всех врагов.

FORCEFOOD — добавить 1000 единиц провианта.

FORCENOVA — добавить 1000 единиц NOVA.

FORCECARBON — добавить 1000 единиц углерода.

FORCEORE — добавить 1000 единиц руды.

FORCEBUILD — быстрая постройка.

FORCEEXPLORE — показать всю карту.

FORCESIGHT — убрать туман войны.

DARKSIDExx — уничтожить врага, где xx — его номер.

Easter Eggs

Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть easter eggs, в переводе на русский — "пасхальные яйца".

Dungeon Keeper

Для того, чтобы получить доступ к дополнительному бонус-уровню, переведите дату вашего компьютера на какой-нибудь день с полнолунием. Чтобы узнать, в какой день будет полнолуние, можно воспользоваться интернет-ресурсами, например: <http://b4b.prime-tass.ru/default.htm?u=http://b4b.prime-tass.ru/Info/Moon.asp>. Кроме того, есть некоторые программы для расчета фаз луны.

Во время игры зажмите **Shift** и впечатайте **FECKOFF** или **SKEKSIS**. Вы увидите приветствие разработчиков игры. Шифр при этом не отпускайте. Когда насмотритесь вдоволь — отпустите кнопку.

Запустите игру с параметром **alex**. В игре зажмите обе клавиши **Shift** и введите **JLW**. Увидите еще одно приветствие разработчиков.

Grand Theft Auto: Vice City

Для начала вам нужно попасть на вертолетную площадку здания VCN. Это можно сделать двумя способами: либо на другом вертолете или DODO, либо пешком через дверь, восточнее большой вывески "Eight Ten VCN". Теперь дойдите до северо-западного угла площадки и посмотрите на восток. Перед вами будет жилое здание с окнами. Разбегитесь и прыгните на ближайшие окна. Вы пролетите сквозь них. Идите по темному коридору все время вперед. Вы попадете в комнату с голубым полом. В центре на столе будет лежать большое шоколадное яйцо с надписью "Happy Easter". Такое вот пасхальное яйцо в пасхальном городе!

В кинотеатре пройдитесь по всемирному павильону. Вы найдете один со сценой на Луне. Самое интересное в том, что все в этом павильоне — точная копия первых лунных съемок 1969 года, которые неоднократно показывали по те-

лвидению. Учитывая специфический характер студии, интересно, ЧТО они там снимали!

Halo: Combat Evolved

Итак — сегодня на нашем операционном столе шутер Halo. Разработчики этой игры хорошо поработали — и запрятали в движок множество интереснейших пасхалок. Мы расскажем вам о шести самых-самых, среди которых есть одна особенно хорошо спрятанная (Megg) — от **Джеми Гризмера (Jamie Griesemer)**, левел-дизайнера игры, и одна (Ending) — в альтернативной концовке.

Megg

Пасхалку запрятал Джеми Гризмер и поставил ее своей боевой подруге **Мег Паллор (Meg Pallor)**. Впервые намек на этот секрет прозвучал на одной из конференций, где журналисты спросили: *«Все ли пасхалки уже отловлены?»*, на что Мег ответила: *«Нет. Мой секрет еще никто не нашел»*. Для простоты поиска Мег опубликовала список характерных черт «номер один загадки мира Halo».

1. Это содержит кровь.
2. Это серия триггеров.
3. Возможно, вы закричите, увидев это.
4. Посмотри на небо (имеется в виду — на потолок. Многие пасхалкоискатели прокололись на этой подсказке — они пытались найти секрет, летая на банши в небесах — не все так просто).
5. Ты точно погибнешь, увидев это.
6. У этого один создатель.
7. *“Impossible prove possible”* (*“Невозможно по правде возможно”*), — речь, скорее всего, о бессмертных солдатах, которые, по идее, должны вас остановить, но на самом деле легко обманываются.
8. *“The difficulty does matter”* (*“Уровень сложности важен”*).

Вот и все, что имели при себе геймеры на момент поиска. Достаточно сказать, что для отлова этого секрета им пришлось потратить четыре месяца (!).

И вот — наконец-то пасхалка обнаружена. Как же получить к ней доступ?

1. Начните новую игру или продолжите старую на самом первом уровне (**The Pillar of Autumn** — «Столб Осени»), выбрав максимальный уровень сложности (**Legendary** — «Легенды»). Восьмая подсказка Мег уже использована.

2. В самом начале карты выслушайте, что вам говорит инструктор. Когда вы получите возможность двигаться (в этот момент пехотинец скажет: *“Come on, let's get out of here!”*),



Shield tester.

развернитесь и запрыгните на криоконтейнер, из которого вы появились.

3. Стоя на криоконтейнере, повернитесь направо и перепрыгните на проверщик щитов (shield tester).

4. Аккуратно перешагните на мостик сбоку комнаты и подойдите к левому краю — вы должны увидеть перед собой несколько цилиндрических бочек-контейнеров разных цветов.

5. Не разбегаясь (есть риск перелететь дальше, чем нужно) прыгните на вершину желтого (!) контейнера. Когда приземлитесь — немного походите по нему (для верности).



Желтый контейнер.

Все — первый, самый главный триггер активирован.

6. Продолжайте прохождение уровня, как обычно, — пока не дойдете до мостика капитана.

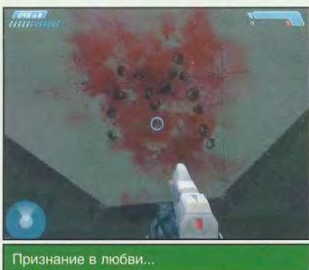
7. На мостике просмотрите фильм и возьмите пистолет у капитана (теперь с вами Кортана, чей голос постоянно звучит за кадром).

8.1 Идите к выходу — получите «контрольную точку» и немного патронов (оружие появится на экране, и вы сможете им стрелять).

8.2 (опционально) Можете пройти немного дальше и убить парочку враждебно настроенных хрюшек. Тогда получите более мощную пушку — она вам, возможно, пригодится на 12 шаре.



Криоконтейнер.



Признание в любви...

9. Возвращайтесь к капитану и... стреляйте в него (!). Можете даже убить — главное сделать первый выстрел.

10. Кортана незамедлительно отпортует: *“What are you doing? Cortana to backup, the Master Chief has gone rampage! Take him down boys!”* (*“Что ты делаешь? Кортана поддержке: “Мастер Чиф поехал крышей. Снимите его, мальчишки!”*). На зов откликнется отряд неуязвимых (бессмертных) солдат, которые выйдут из правой двери коридора (левая, по которой вы должны продолжать игру, теперь закрыта — убийства капитана на данный момент сюжет не предусматривает).

11. Теперь не совсем понятные действия — вы должны спрятаться в углу комнаты и смотреть на пол (пока вы не видите бессмертных солдат, они вас не будут атаковать). Солдаты не торопясь обследуют коридор, потом — вход на мостик, потом они спустятся в небольшое ложе, где работают ученые. Когда вы услышите фразу *“Where'd he go?”* (*“Куда он делся?”*) от одного из солдат, немедленно бегите к той двери, из которой опергруппа появилась, — ваше укрытие перестает быть надежной защитой, и после пары секунд промедления вы сможете полностью оценить манифест *“Legendary”*: *“Ваши враги 100% разнесут вас на части”*.

12. В проходе может оставаться один прирывающий солдат. Особо не церемоньтесь с ним — стреляйте напавал (полюбопытствуйтесь на неуязвимость в действии — солдат будет делать вид, что ему очень больно, но останется жив). Главное — пробежать через мини-шлюз в следующую комнату (если вы в 5 пункте не прыгали на контейнер, то дверь будет закрыта).

13. Мы подходим к логическому завершению пасхалки. Сейчас вы в безопасной комнате — здесь солдаты вас не беспокоят. Пройдите немного вперед и посмотрите на потолок — вы увидите нарисованное кровью сердце, в середине которого — сделанная из следов от пуль буква “M”. Вот так своеобразно Джеми признался в любви Мег.

Джеми Гризмер уже является главным левел-дизайнером Halo 2. Ждем новых, еще более запутанных пасхалок.

Nipple grunt

Думаю, все помнят сумасшедшую поездку на “Вартгоре” в самом конце игры? Во время нее нас тоже поджидали пасхалки.

1. Садитесь в джип и начинайте свой путь. 2. Проезжайте первые две мили до места своего предположительного спасения. На корабль нападают банши, и корабль летит в пропасть. Вам же предлагают проехать еще около



Отвлечение от основной линии ж/д.



Воинственная хрюшка и море трупов.

мили (на экране загорается счетчик расстояния).

3. Когда до конца будет оставаться около 920 метров, вы сможете заметить справа (за колонной — сразу и не обратили внимания) отвлечение. Вам — туда.



Последний живой монстр.

4. Внутри еще раз сверните направо — вы попадете в комнату с множеством трупов и воинственной хрюшкой во главе.

5. Выходите из "Вартога" и идите к последнему живому монстру (надеюсь, вы его не задали и не пристрелили).

6. Давите на "использовать" или же просто ждите, пока Хрю обратит на вас внимание и

Читательские пасхалки

Дорогие читатели! С момента первой публикации врезки "Читательские пасхалки" на нас обрушился прямо-таки град писем с самыми различными Easter Eggs. Причем, в основном, приходят очень интересные, ранее не опубликованные на страницах "Мании", секреты. Со следующего номера мы начинаем выявлять и премировать победителей, а присланные ими секреты — публиковать в КОДКсе.

Если вам известен какой-либо секрет — пасхалка, хит, приколы — из какой-либо популярной игры, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате txt или rtf, снимайте скриншот, на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на скриншоте это продемонстрировать нельзя, то, так уж и быть, не снимайте), архивируйте скриншот и текстовый файл архиватором RAR и шлите нам по адресу: kodex@igromania.ru.

Если пасхалка (или другой секрет) нам понравится, мы обязательно опубликуем ее на страницах "КОДК-са" и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала (только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена).



скажет секретное сообщение от разработчиков. Что-то вроде: "Good thing that food nipple's waiting back on the starship, 'coz (because) man, have I worked up a big, grunty thirst!"

7. Все — можно с чистой совестью пристрелить супостата!

ReX

Продолжим Варто-тур. Предположим, вы только что прослушали сообщение от Nipple Grunt и внезапно вспомнили, что на таймере остается немногим меньше одной минуты. Запрыгивайте в припаркованную неподалеку машину и неситесь вперед, к выходу. В определенный момент вы оказываетесь в коридоре с дверями по бокам, из которых прут флуды (монстры, известные своим пристрастием атаковать кучами). Кортана что-то говорит по поводу приближающихся трудностей, и вам необходимо прыгать вниз на небольшую платфор-



Нужный выступ.

му, чтобы благополучно свалиться с корабля. Во время прыжка немного сверните направо (можно и налево, но тогда идти дальше) и постарайтесь приземлиться на верхушку выступа.

Если это вам удалось, то выходите из джипа и спрыгивайте на крышу туннеля, в кото-



Подпись левел-дизайнера Феррекса.

рый вы должны были загореть при нормальном прямом прыжке. Справа и слева от вас есть две открытые двери с небольшими комнатами внутри. Заходите в правую, включайте фонарик и светите на стену. Вы увидите написанное кровью имя "rex". Один из левел-дизайнеров, **Феррекс (Ferrex)**, более известный как Rex, оставил свою подпись.

Pentium forever?

В коридоре, возле капитанской рубки (посмотрите, когда будете проверять "Meggl") висит доска объявлений. Помимо вполне обычных листовок, можно обнаружить одну особенную — "For Sale". Первым же пунктом мы видим компьютер "Pentium XI 33GF", то есть одиннадцатый "Пень" с 33 GeForce на борту.



Расширенная концовка

Если вам удалось завершить всю игру на одном из высших уровней сложности, то перед вами предстанет новая, более полная концовка. В частности, вы увидите, как Чиф смеется себя шлем. Но то, что расположено под ним, нам, к сожалению, увидеть пока не дано (кор-



пус корабля закрывает от камеры все самое интересное...). Ждем Halo 2 — может, тогда...

OddBall комментарии

Небольшой приколы можно обнаружить, если зайти в меню *Сетевая игра/Редактирование существующих или создание новых типов сетевой игры*. Выберите игру **OddBall** и зайдите в ее настройки. Вы обнаружите пункт, отвечающий за количество мячей (по умолчанию = 1). Увеличивайте число (до 16 максимум) и читайте комментарии разработчиков (при 9 — "Теперь эту игру будут называть *девятимячьем*"; при 10 — "*Десять мячей? Ха-ха-ха-ха-ха!*")!

The Longest Journey

Перед театром "Mercury" кликиньте на первый плакат слева от билетной кассы. Эйприл прокомментирует: "A Welsha Ghost Story", written and directed by Ragnar Torquist". Ragnar Torquist — это создатель, продюсер и дизайнер игры.

Начните игру и, когда выйдете из своей комнаты в первый раз, возьмите листик от пластикового цветка, стоящего в углу. Играть до того момента, пока вас не пригласит Azabrax. Посадите этот лист в сад у дома около цветов на плодородной почве. Если вы посадили его на правильное место, появится растение и вы получите комментарий, что книга секретов открыта. Теперь в главном меню появится новый пункт — эта самая книга секретов.

"Стандартные коды", "Шестнадцатеричные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", "Easter Eggs" (Dungeon Keeper, The Longest Journey, Grand Theft Auto: Vice City) — Александр Опальский.

"Easter Eggs" (Halo: Combat Evolved) — Евгений Колпаков

Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Макаренко. ■

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Dungeons & Dragons



Wizards of the Coast продолжает раскрывать различные аспекты самой популярной в мире ролевой игры. В прошлом году книгой **Complete Warrior** было положено начало новой линейке "классовых" справочников. В августе "Мудрецы" запускают серию расовых энциклопедий, также основанных на групповом принципе. Первая книга линейки, **Races of Stone**, посвящена гномам и карликам — тем видам разумных существ, которые имеют непосредственное отношение к ма-

тушке сырой земле. На 192 страницах подробно описываются особенности характера, обычаи, культура и даже народное творчество "каменных рас". Кроме этого, книга познакомит читателей с совершенно новым разумным видом — голиафами, а также целым ворохом подрас, чудовищ, престижных классов, навыков, заклинаний, волшебных и обычных предметов. Стоимость книги — традиционные \$30. Продолжение серии выйдет только в феврале будущего года: в книге **Races of the Wild** нам обещают рассказать про эльфов, полуросликов и какую-то загадочную новую расу.

D20 modern



Чез через полгода после появления оружейной энциклопедии **d20 Weapons** **Locker** любители ролевых игр смогут заполучить очередную порцию модерна: в августе наконец-то выходит второй официальный сеттинг для **d20 Modern** под емким названием **d20 Future**. Авторы честно предупреждают: ваше будущее окажется таким, каким сделаете его вы сами. Вы сможете сражаться со злобными инопланетна-

ми на далеких планетах, пытаться выжить на постыдающей Земле, исследовать другие измерения или же предпринять межгалактическое путешествие. И все это — с помощью одной 224-страничной книги за \$35, в которой — правила по космическим полетам, кибернетическим имплантам, мутациям, высоким технологиям и прочим атрибутам фантастики.

КОЛЛЕКЦИОННЫЕ
КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

Magic The Gathering

Grand Prix Brussels, проходивший в формате **Standard Constructed**, порадовал нас оригинальными решениями. В финале встретились Tobias Henke и Kai Furnace, оба играли **Affinity**. Но Kai не любил **Burnace Dragon** и не смог вырвать первое место из рук неизвестного до тех пор оппонента. Правда, Драконы так и не пришли.

Magic Invitational — вовсе не денежный турнир. Основная его цель — развлечение публики и слава победителя. На этот раз им стал Bob Maher, обойдя в финале Mattias Jorstedt. Боб придумал смешную карту — **sorcery**, ставящую на оппонента 9 **poison**-каунтеров. Но мы верим, что он оду-

Российский чемпионат по Magic The Gathering



Второй день чемпионата — не все бои еще проведены.

Российские учителя и общественные деятели твердят, что подросткам в стране нечем заняться. Мол, кроме спорта и податся некуда. Однако многим чиновникам невдомек, что по всей стране уже давно проводятся чемпионаты по киберспорту и что все любители, скажем, "Героев", Warcraft или Counter-Strike вполне могут вступить в лигу киберспорта. Но теперь у всех людей увлеченных, желающих узнавать что-то новое и развиваясь, заводить новых друзей и открывать для себя новые горизонты, есть еще одна возможность: играть в настольные интеллектуальные игры. Например, стать Магом коллекционной карточной игры **Magic: The Gathering**.

Уже сегодня можно играть в МТГ на профессиональном уровне. Совсем недавно, 8-9 мая, в Москве был проведен **Шестой Национальный чемпионат России по МТГ**. Участвовало боль-

ше 260 человек. Чтобы участвовать в "Национале", желающим нужно было пройти отборочный тур у себя на родине, став одним из победителей Регионального чемпионата, или показывать хорошие результаты в локальных турнирах весь год до этого (войти в число 50 игроков России с самым высоким рейтингом). Завоевавшим право участвовать в "Национале" было за что бороться. Начиная с призового фонда в несколько тысяч долларов, предлагая эксклюзивными призами и сувенирами, завоевать которые можно только на Национальном чемпионате, и заканчивая таким количеством фана, которое трудно получить где-либо еще.

Двое суток интенсивных соревнований в двух форматах, на которые съехались лучшие маги России, море опасностей, 6 туров, в каждом из которых перед тобой новый соперник с новой колодой, профессиональное судейство, зрители и болельщики,

затаившие дыхание у тебя за спиной... И каждая колода имеет свою стратегию борьбы и победы, свои сильные и уязвимые места, свои хитрости.

"Wow!" — скажет кто-то. — "А как в этом поучаствовать?" Приходите в клубы, играйте в "Магию", набирайте личный рейтинг, участвуйте и побеждайте в региональных чемпионатах. И если вы умны и настойчивы, удача улыбнется вам — и вы доберетесь до Национального чемпионата (ведь он проводится каждый год). Призы, признание и приглашение на Мировой чемпионат по МТГ с призовым фондом в десятки тысяч долларов ждут, быть может, именно вас.

ФАКТЫ
О НАЦИОНАЛЕ

Организаторы VI Национального чемпионата России: Федерация интеллектуальных настольных игр и компания "Саргона".



Призы — то, ради чего бьются игроки.



Команда судей и организаторов Чемпионата.



Финал — останется только один!

Место проведения: Москва, Московский Государственный Университет Геодезии и Картографии (МИИГАиК).

Формат Чемпионата: 1-й день: 3 тура Standard, 3 тура Booster Draft; 2-й день: 3 тура Booster Draft, 3 тура Standard, Тур 8: Standard.

Главный судья: Джеспер Нильсен (Дания).

Победитель: Артем Душкевич (Санкт-Петербург); **финалист:** Руслан Шацких (Москва).

Следует отметить высокий уровень проведения VI Национального чемпионата. С каждым годом растет не только общее количество участников, но и расширяется география проведенных Региональных отборочных туров. Без преувеличения можно заметить, что за 6 лет "Магия" из никому не известного заграничного хобби стала популярным интеллектуальным досугом.

Антон Карелин

мается. Посмотреть на то, как проходило это дивное зрелище, можно в специальной комнате **Magic Online**. Причем — абсолютно бесплатно!

Дожджанный день "банов" 1-го июня таки случился. И все мы услышали то, чего так хотели и так боялись: **Skullclamp** запрещен, в форматах **Standard Constructed** и **Mirrodin Block Constructed** мы не увидим этой карты.

WARS TCG

THE MUMON RIFT
WARS

The Wars Begin October 6th

В 2002 году компания **Decipher** потеряла лицензию на выпуск коллекционных картонных игр по вселенной "Звездных войн", и популярная **Star Wars CCG**, к превеликой скорби своих многочисленных поклонников, была закрыта. Недавно Decipher объявила о том, что собирается возродить оригинальную механику игры в своем новом проекте — на 6 октября 2004 года назначен выход ККИ **Wars: The Mumon Rift**. Действие игры будет происходить в фантастическом мире отдаленного будущего, все права на который принадлежат самой **Decipher**, что должно обеспечить новой ККИ стабильность. Литературную основу мира разрабатывает писатель **Майкл Стэкпол**, известный работами по **Star Wars** и **Battletech**. Громадным плюсом игры станет и то, что она будет иллюстрирована оригинальными работами художников, а не кадрами из фильмов, как это было в предыдущих

ККИ от **Decipher**. В основу этих рисунков будут положены художественные концепции **Джона Хоу**, одного из ведущих иллюстраторов книг **Дж. Р. Р. Толкина** и других миров фэнтези.

Call of Cthulhu CCG

Fantasy Flight Games, известный разработчик и издатель ролевых, настольных и картонных игр, выпускает вторую ККИ — "Зов Ктулху" по произведениям Говарда Лавкрафта. По своей механике игра несколько напоминает

A Game of Thrones и **Star Trek**. Два игрока с помощью карт персонажей, поддержки и событий соревнуются в выполнении миссий-рассказов. Успех их



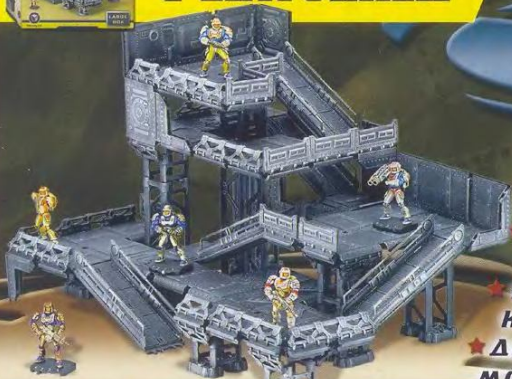
действий определяется в противостоянии по четырем разным параметрам: ужас, бой, магия и расследование. Базовый набор "рассказов" фиксированный и будет обновляться приблизительно раз в год. В **Arkham Edition** войдут 230 карт, распространяемых в двух видах: 60-карточные стартеры (Ктулху и Аркемский университет), а также в 11-карточных бустерах. ■



УНИВЕРСАЛЬНЫЕ КОНСТРУКТОРЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ТЕРРЕЙНА, WAR GAMES И КВЕСТОВ МАСШТАБА 28 мм



PLATFORMER™



БОЛЕЕ
100
ДЕТАЛЕЙ

HEXAGON™



- ★ Подробный двухсторонний рельеф всех деталей
- ★ Многовариантная система конструирования
- ★ Детали легко окрашиваются модельными красками



WARHAMMER 40000: ЕРЕСЬ ХОРУСА

Жанр: коллекционная карточная игра ■ **Издатель:** Sabertooth Games, Саргона ■ **Распространитель:** Саргона ■ **Сайт:** www.sabertoothgames.com, www.sargona.ru ■ **Количество игроков:** 2 ■ **Длительность партии:** 30–40 минут ■ **Язык игры:** русский, английский

Постоянные читатели нашего раздела в "Игромании" наверняка помнят "Вархаммер 40000!" — первую ККИ, официально изданную на русском языке. Разработчиком игры стала компания Sabertooth Games, получившая от создателя мира "Вархаммер" и ведущего производителя военно-тактических игр с миниатюрами, Games Workshop, разрешение издавать картонную игру по этой вселенной. Первоначально события в картонной игре происходили параллельно с сюжетом варгейма, однако через пару лет в партнерстве что-то не заладилось. Поэтому свет увидела вторая редакция ККИ — "Ересь Хоруса", погружающая игроков в далекое прошлое вселенной "Вархаммер" (и одновременно — далекое-далекое будущее человечества).

Ключевым моментом в истории мира "Вархаммера" является война с демонами Хаоса, конец которой был положен только загадочным Императором. Опираясь на сверхвоинов, генетически модифицированных Десантников, он захватил верховную власть на Земле, а силой собственного разума успокоил демонов Хаоса.

С целью восстановления человеческой цивилизации Император задумал Крестовый поход, во главе которого намеревался поставить сверхлюдей — Примархов. По последнему и пришелся очередной удар Хаоса — инкубаторы с зародышами Примархов были рассеяны по галактике, а их содержание извращено. Император собрал Примархов, но не смог исцелить их души и тела. Результатом вмешательства Хаоса стал мятеж, известный как Ересь Хоруса и поднятый самым любимым Примархом Императора. В самое начало мятежа и переносит карточная игра. Планета Истван III, выжженная орбитальной бомбардировкой мятежников. Оставшиеся вобраны Десантниками

рвутся отомстить. Как развернутся события на Истваане? Чем закончится Ересь Хоруса? На какой стороне окажетесь вы?

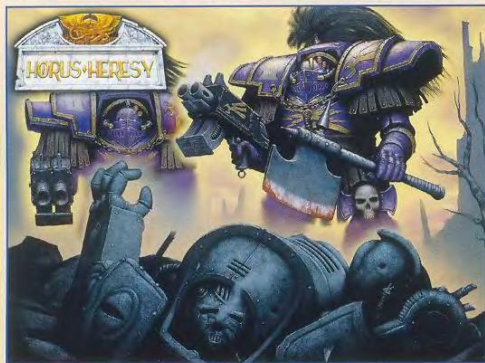
В основе игровой механики лежат правила первого из карточных "Вархаммеров", а некоторые решения напоминают другую игру от Sabertooth Games — "Боевой клич", также сделанную по миру "Вархаммера", только по его фантазийной составляющей. На выбор предлагаются две стороны: либо мятельники Хоруса, либо лояльные Императору силы; и те, и другие могут быть усилены нейтральными войсками. Успех сражения, как и в первой редакции игры, зависит от контроля территорий — специальных карт секторов. Тот, кто возьмет под контроль два из трех секторов планеты, выигрывает партию.

В колодах присутствуют карты трех типов: отряды, ресурсы и корабли. Отряды — пехотные и механизированные соединения, составляющие основу армии игрока, ресурсы — все



остальное, что может повлиять на результат сражения (например, участок местности или влияние могущественной личности). Корабли, находясь на орбите охваченной войной планеты, оказывают наземным силам поддержку.

Структура хода знакома игрокам по первой редакции "Вархаммера". В начале хода происходит высадка войск, при этом корабли отправляются на орбиту (отдельная игровая



зона), а ресурсы и отряды — в различные сектора планеты. Затем начинаются сражения в отдельных секторах. В сражениях используются не только свойства высаженных подразделений, но и командные строки имеющихся на руке игрока карт. Таким образом, каждая карта может использоваться двояко: либо как отряд, ресурс или корабль, либо как некоторое специальное действие в разгар боя. По завершении сражения сектор, в котором оно произошло, может перейти под контроль игрока, если у него осталось в нем достаточное для удержания количество войск.

На русском языке вышел пока только базовый сет игры, который называется "Не оставлять выживших" (No Survivors). В него входит 150 карт разной степени редкости, а также специальные промо-карты. Сет распространяется в двух видах: 63-карточных стартеров ("Появись!" и "Отступники!"), а также в 10-карточных бустерах. Одна из карт бустера — особая, неиграющая. На ней расположен небольшой текст, описывающий один из эпизодов Ересы Хоруса; также она стоит определенное количество условных единиц, которые можно накапливать и впоследствии обменивать на промо-карты. На английский язык имеется второй сет игры, Sedition's Gate, состоящий из 120 карт и распространяемый только в бустерах. Третий сет, Traitor's Gambit, только готовится к изданию.

Петр Тюленев

Геймплей	★★★★★☆☆☆☆☆	(5)
Игровой мир	★★★★★☆☆☆☆☆	(6)
Художественный дизайн	★★★★★☆☆☆☆☆	(8)
Качество изготовления	★★★★★☆☆☆☆☆	(8)
Оригинальность	★★★★★☆☆☆☆☆	(5)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	★★★★★☆☆☆☆☆	7

ДРЕМУЧИЙ ЛЕС

Жанр: настольная игра ■ Издатель: Хобби-игры ■ Распространитель: Хобби-игры ■ Сайт: www.hobbygames.ru ■ Количество игроков: 2-4 ■ Длительность партии: 30-60 минут ■ Язык игры: русский

Идея создания русской фэнтезийной ролевой игры витала в воздухе с тех самых пор, как настольные ролевки пришли в нашу страну. Фольклорные, былинные и сказочные богатыри, Василисы Прекрасные, Змеи Горынычи, Кащеи Бессмертные, Соловьи-Разбойники, Тридесятые государства, избушки на курьих ножках, мечи-кладенцы и гусли-самогуды попали во множество самодельных ролевых систем, сеттингов и дополнений. К сожалению, до недавнего времени все это изобилие оставалось уделом посвященных, практически неизвестным широкой публике. И наконец в прошлом году был сделан первый шаг по принесению псевдославянской настольной ролевки в массы — вышла настольная-игра-с-элементами-РПГ-в-жанре-фэнтези-приключение "Дремучий лес".

Обозначим прежде всего, что в "Дремучем лесу" сохранилось от классических настолок, а в чем состоят эти самые элементы РПГ. Легче начать с последнего. Каждому игроку достается один из персонажей со своими игровыми параметрами (их всего два: сила и ум) и уникальными способностями, дающими ему преимущества в разных ситуациях. Время от времени требуется делать проверки силы или ума против определенной сложности (как и в большинстве настольных ролевых игр, бросается кость, в дан-

ном случае шестигранник, и к результату броска прибавляется значение соответствующего параметра). Успешность персонажа определяется количеством заработанной Славы — в ней легко угадывается аналог очков опыта. Черты настольной игры более очевидны. Игроки играют не вместе, а друг против друга, за победу. Все игровые реали — от самих персонажей до встречных и предметов — представлены отдельными карточками. В процессе игры игроки перемают фишки по полю и играют с руки разнообразные карты — в ролевых играх такое случается редко.

Игровое поле и представляет собой тот самый дремучий лес, о котором шла речь в названии. Оно раскладывается перед каждой игрой заново из квадратных карт земель. Лес получается гарантированно дремучим: вы не знаете заранее не только где какая карта земли находится, но и какие из них вообще присутствуют на поле. Путешествуя по лесу, персонажи открывают карты земель; когда закрытых карт земель не остается, игра заканчивается. Большинство земель требует разного рода проверок, чтобы зайти на них (например, чтобы персонажа пустили на постоянный двор, ему надо сделать проверку ума, а чтобы продрасть сквозь чащу, проверять надо уже силу).

Если персонаж успешно оказался на карте земли, начинаются его приключения там. Как уже говорилось, в игре имеется большое количество карт — спутников, предметов, встречных и заданий. Эти карты играют на ту или иную землю после того, как туда зайдет персонаж — причем вы можете как подкладывать гадости противнику, так и помогать себе хорошими картами. Перво-наперво персонаж должен сразиться (с помощью силы) или побеседовать (с помощью ума) с встречным; если контакт пройдет успешно, он сможет получить разнообразные предметы, задания и даже спутников. Предметы и спутники обычно увеличивают силу и ум персонажа, а иногда дают ему особые свойства. Победа над чудовищами, выполнение заданий и некоторые магические артефакты приносят персонажу очки Славы; набравши их к концу игры больше всего становится победителем. Кроме этого, на картах земель можно пообщаться и с противником — если его персонаж также здесь присутствует.

Как ни парадоксально, но, пожалуй, единственное, что не грозит вашему персонажу в "Дремучем лесу" — это умереть.



ОБЗОР FIFTH DAWN

Основы профессионализма в Magic The Gathering

В конце мая, 22-23 числа, по всему миру состоялся "перерелиз" нового магического сета. **Fifth Dawn** ("Пятый восход") — второй и последний сет-расширение в **Mirodin**-блоке. Состоит он из 165 карт, ровно по 55 common, uncommon и rare. И так же, как и **Darksteel** и **Mirodin**, посвящен артефактам: в **Fifth Dawn** — по 20 карт каждого цвета, а остальные 65 — артефакты.

Традиционно, нам представлены две новые механики — **Sunburst** и **Scry**. Старые механики тоже не забыты — **Affinity**, **Equipment**, **Entwine** и **Modular** присутствуют, и даже в слегка обновленном виде. Кроме того, наблюдается некоторый поворот в сторону пятицветных колод, который выглядит весьма забавным в преимущественно бесцветном сете.

После выхода **Fifth Dawn** в массы придут изменения в **Limited** и **Constructed** форматы. Больше всего достанется **Standard Constructed** и **Mirodin Block Constructed**, для которых выход нового сета совпадает с безвременной кончиной **Skullclamp**.

Extended тоже получит несколько лаковых кусочков, но этот формат наиболее консервативен из трех. Для **Limited** все обстоит значительно проще — его можно оценивать с точки зрения статистики, просто заменив бустер **Mirodin** на бустер **Fifth Dawn**.

Наверняка о переменах мы узнаем лишь со временем, когда десятки тысяч игроков опробуют все сумасшедшие комбинации и дикие стратегии на своем рейтинге. Но предположения строить можно уже сейчас. В этом нам поможет, как обычно, широко известный в узких кругах писатель и игрок, Зви Мовшович. Он же и представит нам топ-10 карт, наиболее примечательных для **Constructed**. Конечно же, не обойдемся мы без таких вещей, как разбор новых механик, литературная составляющая, особо выделяющиеся карты и онлайн-овые ожидания.

Все это и еще полный спойлер, FAQ и все картинки карт сета в формате jpg ждут вас на диске.

Антон Курин

Эта особенность выгодно отличает игру от множества других настолок, а порой почти до самого конца игры не дает однозначно определить фаворита. В игре остается громадный простор для общения — взаимовыгодных обменов, временных альянсов и соперничества, — что также роднит ее с ролевками. С другой стороны, время от времени возникает типичовые ситуации, которые нельзя разрешить с помощью недлинных правил, а мастера или компьютера в игре не предусмотрено. В общем и целом, "Дремучий лес" — игра европейского уровня и со знакомым с детства содержанием, безусловно заслуживающая внимания.

Петр Тюленев

Геймплей	*****	(7)
Игровой мир	*****	(8)
Художественный дизайн	*****	(9)
Качество изготовления	*****	(6)
Оригинальность	*****	(7)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	*****7	



ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ



Ну что ж, дорогие мои... Вы только что закончили читать (или начали — многие начинают с "Почты") июльский номер "Игромании" — теперь пришла пора поговорить кое о чем, что ожидает журнал в ближайшем будущем, а именно — в следующем номере. Начну, если позволите, с воспоминаний. Работая в "Маньке" с 2000 года как редактор, весной 2003-го я принял у Дениса Давыдова руководство журналом. С тех пор прошел год и три месяца. Могу сказать, что это было не самое плохое время в моей жизни. Даже более того — это был, вероятно, один из лучших ее периодов, предельно насыщенный разнообразными событиями, многие из которых так или иначе были связаны с "Игроманией"... Хочется вспомнить некоторые из них.

Первое и самое главное — это, конечно, появление в нашем коллективе тех, без кого теперь трудно представить журнал. Саша Кузьменко, все это время скрывавшийся от популярности под псевдонимом Матвей Кумби, — это он из номера в номер готовил для нас основную рубрику "Манин" — Rulezz&Suxx. Степа Чечулин, ответственный практически за все, что находится на наших компактках и DVD, и с честью несущий огромный (и не побоюсь этого слова) груз ответственности. Олег Ставицкий (он же Раффа) — с его приходом в журнале родились две небольшие, но отличные прижившиеся рубрики ("Пользны софт" и "Мобильные игры"), а благодаря его блестящему слогу игроманские статьи заиграли новыми красками. Наконец, Коля Арсеньев (в узких кругах больше известен как "Железный Коля"), принявший у дяди Федора руководство "Железным цехом" и успешно развивающий этот немаловажный для геймеров раздел. Конечно, здесь перечислены далеко не все, кто делает "Игроманию" такой, какой вы ее видите, — многие из моих соратников работали в журнале еще задолго до того, как мне посчастливилось стать главредом.

Дальше хочется сказать о самой "Игромании". За этот год с хвостиком журнал вырос и окреп. Появились целая плеяда новых рубрик, в том числе (кроме уже названных) ударно-эксплозивная "Из первых рук" и задорно-аналитическая "Игра месяца", а также интернет-ори-

ентированная "Игра в онлайн". Чтобы вместить все эти рубрики, "Игромания" потолстела с 192 до 224 страниц. Произошло бесчисленное количество менее заметных, но от этого не менее важных изменений и преобразований по наполнению и дизайну. Вырос, наконец, тираж — что является самым достоверным признаком того, что журнал стал лучше. А этого бы вряд ли удалось достичь, если бы не усилия всех, кто стоит за созданием этих 224 страниц...

Много что еще можно вспомнить. И рождение идей, и все наши обсуждения (что бы еще такого сделать в "Игромании"), и ночи, проведенные в бодрствовании перед уходом материалов в печать, и, конечно же, ваши письма, на которые мы ориентировались в работе над журналом... Сейчас мне немного грустно — потому что пришло время прощаться. Оставляя чертовски интересную и почетную работу главного редактора, я, тем не менее, пока что остаюсь ведущим "Почты" и по-прежнему буду принимать ваши письма и отвечать на них — до тех пор, пока мы не найдем достойного кандидата на пост "рупоры журнала".

Могу также сказать, что я нигде не исчезаю и не испаряюсь — просто основной моей работой отныне будет дальнейшее развитие нашего издательства. А у руля "Игромании" встанет не кто иной, как хорошо известный вам "Матвей Кумби", настоящее имя которого — Александр Кузьменко. У него есть все задатки, чтобы справиться с этой непростой задачей, — думаю, благодаря ему "Игромания" вскоре еще больше расцветет и заблестит новыми красками. Две новые рубрики, которые вы, видимо, уже оценили — "Игровая горячая линия" и "Game Over?" — продумал и реализовал именно он. И следующее главредское слово писать будет тоже он. А от себя скажу — я уверен, что отдаю журнал в надежные руки. Сам, впрочем, тоже далеко не уйду и буду всячески помогать Саше в работе над "Игроманией" — где консультациями, а где и непосредственным участием.

Что ж, на этом — перехожу собственно к "Почте", которая нынче вышла веселая — на радость тем, кто хотел бы видеть в ней "больше юмора".

ПИСЬМО НОМЕРА

ПТИЦА СЧАСТЬЯ

Читая ваш журнал, я не перестаю удивляться. Каждый пишет, что ему не нравится в вашем журнале. Почему очень редко к вам приходят письма просто с благодарностью? Вот, к примеру, я беру себя: я упал с 4 этажа (случайно), лежал в больнице 3 месяца (в августе опять положат) и не знал большей радости, чем когда мне приносили очередной номер "Игромании". Сейчас лежу дома, читаю очередной журнал, и счастья нет предела!!! Нет, я не помешан на нем, просто он мне сильно нравится.

Дмитрий Нуров
(dimon_pakemon@list.ru)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

На самом деле, Дмитрий, письма "просто с благодарностью" (а также письма с "благодарностью и советами", "благодарностью и идеями" и т.п.) — приходят достаточно часто.

Это, если наскидку, примерно каждое шестое или седьмое письмо из всех, что мы получаем на ящик mail@igromania.ru. В "Почту" мы их обычно не ставим — представьте, что было бы, если бы каждый выпуск рубрики начинался с благодарственного письма! Думаю, через пару номеров в общем почтовом потоке стали бы явственно преобладать письма с проклятиями. Но для вашего письма решили сделать исключение. Поправляйтесь!

ПИСЬМО №1

ИЗ ГЕЙМЕРОВ В РАЗРАБОТЧИКИ

Вот уже в сотый раз играю в FIFA 2004 и каждый раз удивляюсь одаренности разработчиков этой "UnCool Game". Играть в нее просто невозможно, а приходится, так как лучшего не придумали. Довольно быстро все надоедает, играть невозможно из-за глупости этого игрового симулятора. Ведь только 2 года назад программисты из EA додумались до возможности пробития штрафных. И это внесло свою лепту в игру — интересней стало, но насколько! На самую малость улучшили графика, изменилась физика... Но: каждый поигравший в нее скажет, что тупее AI пока еще не придумали, и дело не в противнике, а в футболистах своей команды. Они стоят как вкопанные, а мяча боются как огня. Иногда даже хочется разраконить свой комп, разломать диск с "Фифой" раз и навсегда. Но речь немного не о самой игре, а о том, что в ужасных мучениях пришла мне в голову очень интересная идея, которую можно запросто реализовать на страницах "Манин". Давайте поможем разработчикам (и в первую очередь нашим) в творческой деятельности. Мы будем придумывать идеи, которые могли бы сделать переворот в каком-нибудь игровом жанре. Например, как бы смотрелась старушечья "Фифа", если бы мы имели возможность управлять игроками с помощью голоса!

Как бы тогда заиграли наши футболисты! Представьте, — например, наш Измайлов прорывается с левого фланга, мы даем ему команду типа "навес на Булыкина" или "пас на Сычева", до адресата доходит мяч, и мы командуем: "головой в левую девятку" или "удар по центру". Вот тогда игры будет зависеть только от наших действий, проклинать мы будем только себя, а не ребит из EA. Конечно, сделать это пока что нереально, но сколько бы новшества принесла в "Фифу" эта идея!

Мне кажется, что у каждого геймера в голове есть мысли, которые могли бы просто-напросто улучшить игру, а так как сейчас выпускается очень много сиквелов, и большинство намного ниже уровня оригиналов, то такая поддержка производителей игр просто необходима.

Как вы смотрите на мою идею?
Lexxx, (bloodsherry@mail.ru)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

На идею сморрит positively, но вот какая штука... Что-то мне смутно подсказывает, что разработчики проводят достаточно времени в раздумьях над тем, как "улучшить игру". Даже более того — мне кажется, что это явля-



ется основой их работы. Что они напряженно размышляют, устраивают мозговые штурмы, опрашивают знакомых и незнакомых геймеров, смотрят другие игры и делают еще кучу всяких вещей — и все только для того, чтобы их собственная игра получилась в итоге как можно более интересной и дружелюбной к геймеру.

Во всяком случае, так поступают хорошие, правильные разработчики.

Есть, конечно, и другие разработчики, первоочередной задачей которых является либо выполнить в срок заказ — любой ценой, либо "срубить калусы", либо еще что-то столь же далекое от творчества. Но таким разработчикам можно хоть обрисовать и обзвониться — все равно ценные идеи геймеров вряд ли будут реализованы. Да и "Игromанию" они, видимо, читают нерегулярно — иначе давно бы уже стали делать нормальные игры или, в крайнем случае, перекалывались в дворники.

Поэтому единственное, что остается креативным геймерам, — это самим стать разработчиками и сделать свою игру. В которой, конечно же, все будет так, как надо.

P.S. FIFA, кстати, — отличная игра! Не идеал, конечно, но на данный момент — лучший симулятор футбола на PC. Кстати, о футболе — мы тут замутили создание собственной футбольной команды! Подробности ищите неопоздалку, под заголовком "Игromания" — команда-мечта".

ПИСЬМО №2

ЧЕРНОБЫЛЬ: УЖАСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Я уже долгое время читаю ваш журнал и все время восхищался трудоспособностью вашего коллектива, ибо номер за номером в вашем журнале появляется все больше и больше полезной информации. И как вам удается за месяц нагнать такое огромное количество информации? Как и любого уважающего себя геймера, меня не обошла стороной рубрика "Из первых рук", в частности, "совершенно секретная" документация "ПРОГУЛКА ПО ЗОНЕ: как мы играли в S.T.A.L.K.E.R.". Особенно меня заинтересовала хроника событий разрушения четвертого энергоблока Чернобыльской АЭС. Как всегда, я с любопытством разглядывал вложенные на страницу иллюстрации, и тут

я задумался. А правда ли то, что в окрестностях Чернобыля растут грибы с человеческий рост, мило бродят кабачники, готовые в любую минуту наброситься на блуждающих по округе сталкеров... или же это все выдумки, плод человеческой бурной фантазии? Я прошел до ванной, умылся и в очередной раз взглянул на страничку любимого журнала... Нет, это видение не покидало меня. Как и прежде, в углу картинки красовалось нечто похожее на борщевик в десятикратном увеличении.

Я понимаю, это письмо больше похоже на абзац из фантастического романа, однако в доказательство я привожу картинку. Разубедите меня, пожалуйста, в том, что это всего лишь фотомонтаж, или же наоборот, заставьте меня поверить в то, что в зоне поражения Чернобыльской АЭС действительно происходят странные аномалии...

С уважением,
DimaDroLL (shashlov@himki.net)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Да, мне хотелось бы сказать, что это фотомонтаж. Но это не фотомонтаж. Увы. Зловещие последствия Чернобыльской катастрофы дают о себе знать и по сей день. Около пресловутого четвертого реактора растет нечто, совсем не похожее на борщевик, но от этого не менее ужасное. По ночам оно светится холодным бледно-фиолетовым светом, издавая время от времени дикие, нечеловеческие звуки. В эти секунды охрана реактора замирает в ужасе, а главный сторож просыпается в холодном поту... Говорят, что раз в неделю (обычно это бывает в пятницу), ночью, оно самовыкорчевывается из земли и идет искать очередную жертву. И горе тому, кто выйдет в эти минуты покурить или полюбоваться на звезды! От несчастного останется одна только кожа, пустая оболочка, из которой высосано все содержимое... При Чернобыльской АЭС есть уже целый мавзолей, в котором за стеклом хранятся останки погибших сотрудников, набитые изнутри соломой. Их широко раскрытые глаза (покрытые лаком) хранят весь ужас последнего мига... Кстати, теперь в этом своеобразном музее на почетном месте выставлено чучело представителя компании "Руссобит-М" Виктора Перестукина (нашего проводника в Зону), который имел неосторож-

БЛИЦ-ОПРОС



Степан Чечулин

■ Твой первый компьютер?

Старый добрый 486 DX с 8 мегабайтами оперативки.

■ Почему занимаешься журналистикой?

Это не только отличный способ самовыражения, но и возможность зарабатывать неплохие деньги, занимаясь при этом любимым делом.

■ В какие игры играешь регулярно?

В данный момент регулярно играю по сетке с Диономисом в UT2004. Раньше с ним же рубились в первый Unreal Tournament.

■ Чем занимаешься в "Игromании"?

Вместе с командой единомышленников делаю лучший в мире CD/DVD. В свободное время пишу обзоры игр в раздел Rulez&Suxx.

■ Последняя игра, от которой ты не мог оторваться?

Безусловно, Painkiller. Угарная игрушка, за которой я провел без малого два полных дня, пока не прошел до самого конца.

ность отделиться от группы и... Ну, вы сами понимаете. Бедняга, он так любил звезды!

Словом, не ходите, дорогие читатели, в Африку гулять. Если, конечно, не желаете быть помещенными в музей.

ПИСЬМО №3

ВО ЧТО ИГРАЕТ ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ

Дорогая редакция! Я вот тут подумал — вы все пишете про игры, какие лучше, какие хуже. Строчите про новинки, а сами-то вы во что играете? То есть я хочу узнать, какие игры предпочитает читать трудоволк редакции нашего любимого журнала.

С почтением, Plekser (plekser@rambler.ru)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Поскольку мы, как было верно подмечено, трудоголики, то мы, конечно, предпочитаем трудиться. Но в данном случае мы имеем дело с уникальной ситуацией, когда "трудиться" означает "играть"! И мы играем. Предпочитаем, в основном, лучшее (или самое неординарное) из того, что выходит. Интеллигентный Олег "Рафа" Ставицкий (ныне — редактор раздела Rulez&Suxx) недавно оприхододал сотню-две персонажей игры Manhunt, кому-то отпилил голову, кого-то забил до смерти железкой, а кого-то по-простому придушив полиэтиленовым па-



Разве это похоже
на борщевик?

**"ИГРОМАНИЯ" — КОМАНДА МЕЧТА**

"Игромания" создает свою футбольную команду! Это не шутка и не утка — мы действительно решили набрать свою команду из числа читателей. В настоящее время проходит отбор на конкурсной основе, уже начались первые тренировочные игры. Хотите вступить? Милости просим! Подробности — на www.igromania.ru.



Стать участником команды может каждый, единственное условие — проживание в Москве или Подмоскowie. Мы ввели это ограничение, поскольку пока не имеем возможности проводить выездные матчи. Но это пока! Что будет дальше — посмотрим. А в следующем номере журнала читайте подробный репортаж о том, как идут дела у нашей футбольной команды.

кетом. Саша Кузьменко еще в бытность свою Матвеем Кумби очень любил Max Payne, а недавно перешел на стрельбу в True Crime, не в последнюю очередь благодаря "призванию" саундтреку этой игры. Не знаю точно, во что играет Леша Макаренко, но учитывая специфику его образования (судмедэксперт), вероятно, во что-то ужасное — возможно, в The Sims или даже Singles. Ведь там есть люди, очень похожие на настоящих, — а судмедэксперта, как известно, работает с людьми...

Редактор CD/DVD Степан Чечулин не может побороть свою страсть к Unreal Tournament 2004, где регулярно гонят нашего программиста Диониса. Ну а я уже четыре года играю в самую интересную из существующих игр, которая называется "делать "Игроманию". Впрочем, в это мы все тут играем, и с большим удовольствием.

ПИСЬМО №4**БУДУЩЕЕ ВИДЕОКАРТ**

В позашерном номере "Игромании" представители nVidia в интервью сказали, что придет день, когда графика в игре не будет отличаться от жизни. Так вот, вопрос: разве они заинтересованы в этом? Ведь когда это случится, изготовление новых видеокарт будет не нужно (все и так будет идеально), и они не смогут тягать с нас деньги за новые флагманские видеокарты. Их просто не будет!

Илья Евтюшенков, evtl@rambler.ru

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Полагаю, за парней из nVidia можно не беспокоиться. Даже если такое и случится (я имею в виду появление полностью фотореалистичной игровой графики), производители видеокарт и прочего железа все равно найдут, куда совершенствовать свои продукты. Ну, например, можно удешевлять компоненты, постепенно снижая цены. Или разрабатывать "железо" для неувязливых интерфейсов (на-

пример, картинка будет передаваться прямо в мозг). Или что-нибудь еще в этом роде. Прогресс, по идее, штука бесконечная. В крайнем случае — можно переключиться на производство самообучающихся кухонных комбайнов или пылесосов, умеющих разговаривать.

ПИСЬМО №5**АКАДЕМИЕВ НЕ КОНЧАЛИ**

Я хочу узнать, многие ли сотрудники вашего журнала заканчивали какие-либо вузы? Если нет, то как так вышло, что они все-таки сумели найти у вас место, где ভালোоплотно существуют и зарабатывают на хлеб?

С уважением, Killa
(chegiwara@yandex.ru)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Вузы заканчивали почти все; другое дело, что почти никто не заканчивал факультет журналистики. У нас, можно сказать, работают сплошные самородки, которые сами научились писать — и, надо сказать, делают это не хуже, чем те, кто пять лет горбился на журфаке. Более того — журфак, конечно, штука полезная, но научиться нормально складывать слова в предложения можно и без него. Требуется только немного упорства и искра таланта, которую нужно изо всех сил раздуть — писать тексты, читать специальную литературу, анализировать статьи сложившихся авторов и все прочее в таком духе. Надо только, чтобы все это нравилось, иначе надолго вас не хватит.

ПИСЬМО №6**ПРОЙДУ ПО Я ВАРКРАФТОВОЙ, СВЕРНУ НА ХИТМАНОВСКУЮ**

В обзорах различных игр (например, тот же "Сталкер") часто говорят о том, что в той или иной игре полностью или частично воссоздан какой-либо реальный город. А что, если придумать и смоделировать модель огромного компьютерного города, страны (или даже планеты) со своей историей, различными достопримечательностями, посвященными компьютерным играм или их разработчикам и т.п.? Постепенно эту страну можно будет обновлять, по выходу новых игр сносить старые памятники и ставить новые. Сделать сайт, в котором будут писать о происшествии в компьютерной стране, а также будет выложена постоянно обновляющаяся карта и т.п. А затем некоторые разработчики смогут делать игры не в реальном городе, а в смоделированном пространстве, имеющем свое название и, непременно, карту! Это, как мне кажется, очень интересная и увлекательная затея!

С уважением, Маркин Сергей aka ServerXPыч (serverxp@bk.ru)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

А что — идея, несмотря на безумный размах, мне кажется заманчивой. Я бы и сам с удовольствием побродил по виртуальному городу, где каждый квартал посвящен той или иной знакомой игре. Буквально — можно так сделать: каждый участок города выполнен в стилистике какой-либо игры. Прогуливаясь, скажем, вальняюк эдак по улице Vice City, здо-

рываясь со стариком Версетти, сворачиваясь за угол — а там шумит роща Азерота и навстречу тебе идут Иллидан под руку с Траллом (в виртуальном городе всякое возможно). Где-то вдалеке виднеется кусочек Нью-Йорка — там счастливо живут и, может быть, даже растут детей Макс с Моной, захаживая иногда на чай к Хизер из квартала Silent Hill (по дороге Макс традиционно расстреливает из "Узи" пару жутких уродов из числа населяющей квартал живности). В городском парке, имеющем вид джунглей, радостно колбасит наркобаронов Джим Картер, а по соседству, в миниатюрной Грузии, отработывает свои спецназовские навыки Саш Фишер (хотя, возможно, к тому времени он женится на BloodRayne и бросит свою опасную работу). Идиллия, да и только! Господа разработчики — не проходите мимо.

Да: о сложности реализации такого проекта сознательно умолчу. Незачем портить столь райскую картину!

ПИСЬМО №7**ИЯ ПОДКАРАЛАСЬ НЕЗАМЕТНО**

Не так уж и давно мне в голову пришла поразительная мысль! Уже совсем скоро телевизоры и компьютеры станут пахнуть, игрок сможет взаимодействовать с предметами путем манипулирования частями своего тела... Не дойдет ли прогресс до того, что игрок сможет получать болевые ощущения с помощью электрических проводов, обмотанных вокруг его тела? Сможет ощутить все те "прелести", которые ощущает главный герой игры. Не дойдет ли это до того, что человек сможет умереть в игре так же, как и его персонаж? Я уже придумал новую страшную казнь: на подусудком надеваю виртуальный шлем, и он погружается в мир игры. Против него на арене большая и страшная модель... нууу... скажем, бобра! Бобр прыгает на преступника и перегибает ему горло как какой-нибудь кустик.

Страшная смерть! А вы что думаете по этому поводу?

Евгений Кутузов (motr1@yandex.ru).

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Смерть действительно страшна. Никому бы такой не пожелал.

Что же касается идеи в целом — думаю, что да, до этого дойдет. Не в такой, конечно, драматической форме (хотя — кто знает), но то, что интерфейс "человек-игра" непрерывно совершенствуется и будет совершенствоваться дальше — факт. Шлемы виртуальной реальности, перчатки, воздействующие на тактильные рецепторы рук, джойстики с force feedback, "чужда техники" типа EyeToy и виртуальные мечи — это только начало.

Думаю, дальнейшее взаимодействие человека с игрой будет развиваться по двум направлениям. Первое на данный момент существует больше в теории — это проецирование изображений, звуков, запахов, вкусов и ощущений тела непосредственно в мозг (а-ля "Матрица"). По крайней мере, мне не довелось слышать о сколь-нибудь серьезных разработках в этой области. Второе в настоящий момент активно развивается — это направление шлемов, перчаток, костюмов и прочего. Думаю, в конечном



итоге дойдет до того, что для игры станет необходим какой-нибудь "костюм виртуальной реальности" и еще ряд аксессуаров — разных для каждого жанра (меч для RPG, пушка для экшенов, руль для симуляторов и т.п.). Костюм будет передавать телу игрока те ощущения, которые, по идее, получает герой игры, — только в "смягченном" варианте. Например, вместо пули, пробивающей налет грудную клетку, вы будете ощущать сравнительно легкий удар (как от краешка шарика в пейнтболе). Вместо удара меча — жжение в области предполагаемой раны. И так далее — не нужно обладать сверхфантазией, чтобы продолжить этот логический ряд.

Вероятно, подобное оборудование (как и сейчас) будет стоить существенно дороже самой игры, но это, как говорится, уже совсем другая история. А пока давайте просто подождем — лет эдак пять.

ПИСЬМО №8

КАК МОЛОДЫ МЫ БЫЛИ

Я бы хотел задать такой вопрос: какой средний возраст работника "Игромании"? С уважением, Alex (alexel-22@yandex.ru)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Как сказали бы военные — смотря какого работника вы имеете в виду. :) Если Сашу Кузьменко — то ему недавно стукнуло 23. Если Олега Ставицкого — ему 21. Если Степу Чечулина — ему 22. Если Лешу Макаренкова — ему 24. Если Олега Полянского (это я) — ему 25. Это что касается редакторского состава. Авторы у нас тоже, в среднем, придерживаются этого возрастного диапазона (стартаются дальше 25-ти не стареть). Вот и считайте — какой тут у нас средний возраст...

ПИСЬМО №9

И ВОЛКИ СЫТЫ, И ОВЦЫ ЦЕЛЫ

Тема моего письма, которым я хочу обратиться к миру, близка, возможно, многим. Во-первых, открыто заявляю, что я пацифист и всегда был за "Мир во всем мире". Как это относится к теме? Да очень просто. Вот я смотрю на все эти войны — Ирак, сектор Газа и еще бог знает сколько их там, и думаю — зачем все это кровопролитие, в котором страдают невинные. Не зря ж человечеству была дана великая сила — компьютер. Веду я все к тому, что правительствам всех враждующих стран необходимо остановиться и посмотреть на происходящее со стороны. Ведь, как говорил камасутра, выход есть из любого положения. И я, великий пацифист всех времен и народов, предлагаю его, т.е. выход.

Нет — калашниковам, да — мышкам. Нет — бомбардировкам, да — киберспорту! Почему бы нам, умным людям, не организовать что-нибудь вроде ООГ — Организации Объединенных Геймеров? А враждующим странам не собрать каждой себе по команде геймеров и решить спор в киберпространстве какого-нибудь "Квейка" или того же "Контр-страйка"? Проиграл турнир, отдавай нефтяную скважину! Выиграл — забирай обратно свой никому не нужный Черноморский флот! А мы, компетентные люди из ООГ, за всем будем неподвзято наблюдать. Да придет тогда в каждый дом мир. А киберспорт поднимется на доселе невиданный уровень. И волки сыты, и овцы целы.

С уважением, Foma (fomakv@ukr.net)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Эх, уважаемый Foma... если бы остальные

шесть миллиардов населения нашей голубой планеты были бы столь же мирно настроены, как и вы, — возможно, не возникло бы даже необходимости устраивать кибертурниры в борьбе за нефтяные вышки и флоты. Не говоря уже о том, что все войны прекратились бы сами собой. Но поскольку в людях чаще проявляются всякие неприятные вещи вроде корысти, зависти, злобы и жажды мстить — то, увы, войны не прекратят одним лишь созданием Организации Объединенных Геймеров. Но сама идея, конечно, заслуживает одобрения — возможно, в будущем именно вам удастся ее реализовать.

Поскольку мне идея сама по себе крайне симпатична, хочу, со своей стороны, внести посильный вклад в ваше доброе начинание. Итак, читатель Foma за пацифизм торжественно награждается настоящей игроманской мышью, на теле которой вытатуирован логотип "Игромании"! По-моему, это единственное оружие, которое стоило бы применять в разрешении всяческих конфликтов. Чего я вам, Foma, всячески и желаю.

ПИСЬМО №10

СТОИТ ЛИ ПЫТАТЬСЯ?

Здравствуйте, дорогие сотрудники "Мании" и Олег Полянский в частности! Я давно увлекаюсь чтением вашего журнала, вот и решил написать. А дело вот в чем: мы с другом учимся в одном классе, творческие люди, всегда, так сказать, придумываем что-нибудь интересное, а неплохо творю во FLASH'e, он же — начинающий гений 3D MAX'a. Вот и хочу спросить: стоит ли нам пытаться пробиться на отечественный игровой рынок или не стоит даже брать? Я знаю: на это нужны большие деньги и талант. Второго у нас в избытке...

ОПРОСЫ НА WWW.IGROMANIA.RU

Радуем вас финальными результатами нашего великого спортивного опроса, посвященного теме гугубо некомпьютерной и, по утверждениям некоторых скептиков, несовместимой с компьютерными играми. Злободневная тема звучала так: "В какие спортивные игры вы играете не на компьютере? Или хотя бы регулярно смотрите по телевизору и т.д.?"

Всего было отдано 10265 голосов, а проголосовало при этом 4251 человек. Результаты вы можете увидеть в таблице справа.

Ого — картина у нас тут вырисовывается в высшей степени приятная! Активно поддерживаемый непрофильными СМИ образ геймера, как некое бледно-зеленого существа с испорченным желудком, геморроем и искривлением позвоночника, — рушится прямо на глазах! Глядя на результаты опроса, можно уверенно говорить о том, что среднестатистический геймер — это подтянутый, мускулистый футболист, не чуждый баскетбола, который также смотрит "Формулу-1" (и случается, пропускает при просмотре пару кружечек... скажем, лимонада), может дать отпор обидчикам своей любимой игры (ибо увлекается боксом), режется по выходным в настольный теннис и волейбол, интеллект тренирует в шахматах, а реакцию — в хоккее. При этом отлично владеет пейнтбольным ружьем (маркером) и заходит иногда в "качалку" повисеть на тренажерах. Ну и еще играет с родителями на даче в бадминтон. Хочется даже процитировать старика Маршала — "среднего роста, плечистый и крепкий, ходит он в белой футболке и кепке/знак ГТО на груди у него...". Словом, любо-дорого посмотреть!

1. Футбол	48.8%	...2074 голос(ов)
2. Баскетбол	24.4%	...1037 голос(ов)
3. Формула-1	23.3%	...992 голос(ов)
4. Лирбол	22.1%	...938 голос(ов)
5. Бокс	16.7%	...712 голос(ов)
6. Настольный теннис	13.9%	...593 голос(ов)
7. Волейбол	13.9%	...589 голос(ов)
8. Хоккей	13.7%	...583 голос(ов)
9. Шахматы & Шашки	13.3%	...567 голос(ов)
10. Не играю и не смотрю!	11.8%	...502 голос(ов)
11. Теннис	10.6%	...452 голос(ов)
12. Пейнтбол & Страйкбол	8.6%	...367 голос(ов)
13. Тяжелая атлетика	8.1%	...346 голос(ов)
14. Бадминтон	7.8%	...330 голос(ов)
15. ...воздержался...	4.3%	...183 голос(ов)

Между прочим, мы тут в редакции недавно решили улучшить спортподготовку коллектива и стали после работы гонять мяя по полю. Настроение, знаете ли, очень подни-

мает, и наш сплоченный коллектив еще больше сплачивается. Теперь думаем (на полном серьезе!) — не поставить ли в переговорной комнате теннисный стол? Как выяснилось, среди редакционного народа пара человек знает, с какой стороны держать ракетку (один из них — ваш покорный слуга). Так что, может, и поставим.

В общем, господа геймеры, спорт — это круто! А "спорт плюс игры" — вообще нечто



МНЕНИЕ ЧИТАТЕЛЯ



ПИРАТСТВО И ЛОКАЛИЗАЦИИ

Хочу ответить двум товарищам, писавшим (в 5 номере) письма по поводу локализаций/копирования, а также всем тем, кого волнует проблема пиратства в России.

Докле можно? Как вы думаете, почему на отечественном рынке появляется сравнительно мало достойных локализаций? Почему локализаторы предпочитают не делать крупных вложений в перевод и озвучку новых проектов? Да потому, что никто их не покупает из-за пиратов. Причины на то бывают несколько. Основная такова: "Гы, а че мне ждать этой ерунды, когда уже сейчас на прилавке лежит пиратка?". Так-то "но" так, однако пиратские "локализации" недостойны носить это гордое название, ибо качеством они не отличаются. А еще на них нельзя ставить пачки. Зато их можно копировать и получать фактически еще по более низкой цене (смотри постскрипту). Разумеется, отсутствие хороших локализаций таких нечестивцев не

волнует. В таком случае, те, кого волнует, должны делать максимум для того, чтобы локализаторы не загнулись окончательно.

Вторая причина такова: "Да в пиратке на два диска меньше, она дешевле!". Только уменьшение количества дисков ведет обыкновенно к огромной потере качества. Немного это понятно, как ни странно. Однако следует один раз увидеть, что, скажем, битрейт "пиратской" музыки составляет что-то около 32 kbps (как на радио), текстуры вчетверо меньше, чем на самом деле и т. д. Однако некоторые игры продаются в коробках, но не поэтому цена на них высока. А потому, что именно такая цена является достойной платой разработчикам за их ударный труд. Вы ведь заинтересованы в производстве качественных игр? Так платите деньги разработчикам, а не пиратам! И к тому же, считайте, что в отсутствии хороших локализаций вина исключительно издателей, ошибочно: большая часть вины лежит на плечах тех, кто крал у них деньги, покупая пиратские игры.

Как же с этим бороться? Во-первых, впредь не покупать пиратские игры. Ну и что, что вы поиграете в Far Cry двумя месяцами позже? Это даже лучше: ваш компьютер имеет все шансы стать достаточно мощным. Я, конечно, не утверждаю, что в этой игре отсутствует огромный материал для перевода, просто если у локализаторов появятся деньги, полученные от "средненьких" локализаций, они смогут их потратить на производство "крутейших". А во-вторых... испейте свою вину заново пройдя старые хорошие игры в уже локализованном вариан-

те... И не жадничайте, пытайтесь выгадать 20 рублей на разнице однодисковой пиратки и официальной локализации.

Всобщее мнение, что рынок легальных игровых продуктов растет и будет расти дальше еще большими темпами, по-моему, ошибочно. Ибо хороших, объемных по работе локализаций стало очень мало — зато появились целые груды отстой. А если мы продолжим приобретать пиратские игры, то локализаторы постепенно свернут свою благотворительную деятельность по продаже игр по 80 рублей. Или свернут вообще, и тогда долгое и вовсе не девятимесячное рождение локализаторского рынка нам придется пережить заново.

P.S. Хочу пару слов сказать тов. Николаеву, а точнее — высказаться по поводу копирования дисков. Действительно, копировать легальные локализации подло, ведь тем самым вы сами становитесь пиратами. Но пиратские диски надо копировать при первой же возможности: тем самым вы уменьшаете доход (причем немалый) пиратов, очищая на рынке нишу для официальных локализаторов. Но это вовсе не означает, что первым вашим шагом на пути к легальному и качественному рынку должна стать ожесточенная скупка всей пиратской продукции и жестокое ее копирование.

Pavel Shved (jupiter_the_god@mail.ru)

Название подбурки "Мнение читателя" отражает то, что под этим названием публикуется именно мнение читателя. Мнение редакции может быть совершенно другим. Письма в подбурку "Мнение читателя" публикуются как лица для дальнейшего размышлений и обсуждений.

Стоит ли пытаться? Или же мы с нашей фирмой обанкротимся на второй же день после открытия, и о нас даже не вспомнят? Все-таки хочется внести свою лепту в гейм-индустрию, хочется почитать о своих проектах в популярных игровых журналах (например, в нашем :))

[heart]breaker (hartbreaker@yandex.ru)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Пытаться — стоит! Как и всегда (или почти всегда) в подобных случаях. И лучше даже не пытаться, а сразу делать. Если вы твердо устремлены на цель, то все получится — это, можно сказать, неизбежно. Один человек может изменить мир — так что уж говорить о таком сравнительно простом деле, как создание фирмы по разработке игр! А потом, если вы вдруг передумаете и решите направить свои усилия в другую сторону, — в таком случае можете считать, что создание игр оказалось не мечтой, а временным увлечением. А временные увлечения — на то и временные, чтобы сменяться другими.

МЫ В СЕТИ

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Следуя устоявшейся традиции, даем список ссылок на разномасштабные околоигровые сайты, созданные нашими креативными читателями. Сегодня у нас просто какой-то нечеловеческий разгул и даже вакханалия — целых семь ссылок!

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне на ящик. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.zlodey-azov.narod.ru

Первый и единственный сайт города Азова по компьютерным играм.

Последние игровые новости, форум. Коллекция карт азовчан для командного шутера Tactical Ops, раздел фанатов аниме.

2. www.ravenloft.dungeons.ru

Самый большой сайт русского интернета, посвященный миру Равенлофт. Тут вы найдете переводы, статьи про Равенлофт и про готику вообще, художественные рассказы, громадный подбор информации по миру. Есть форум, на котором любители готических игр могут пообщаться и задать вопросы. Владелец сайта и автор большинства переводов является официальным переводчиком DnD для "Хобби-геймс".

3. umnik.rikt.ru/projectgame

Наш сайт рассчитан на начинающих программистов и ставит своей целью объединение Delphi-программистов для участия в совместных проектах. Для этого мы сделали следующее:

- a) для начинающих программистов разместили на сайте уроки по созданию простейших игр;
- b) поместили на сайт несколько созданных нами игр;
- c) размещаем на сайте созданные и присланные вами игры и программы;
- d) готовим проект "Создаем игру вместе", который скоро начнет свою работу.

4. <http://gildia-amber.narod.ru>

Сайт посвящен компьютерным играм (сетевые, Online): "Проклятые земли", "Сфера", Lineage II.

5. <http://gamesport.ru>

GameSport.ru приглашает вас посетить

портал, чат, а также форум, где вы сможете поиграть в онлайн-игры и просто найти себе новых знакомых.

6. www.withhits.narod.ru

Сайт посвящен исключительно модификации четверки лучших игр: Starcraft, Warcraft, GTA: Vice City, Max Payne II. Здесь можно найти необходимые утилиты для редактирования, статьи по модификации, а также скромную, но растущую коллекцию отечественных проектов. На сайте есть форум. Заходите и пополните процветающий коллектив русских модмейкеров.

7. cs-world2004.narod.ru

Кроме стандартной "контры", собираюсь подключить GTA: Vice City, Mafia, программы, прохождения игр, обучение программированию для начинающих, ссылки на похожие интересные ресурсы и т.д..

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Надеюсь, в нынешней "Почте" вы смогли найти все, что отсутствовало в предыдущем выпуске. Что будет в следующей? Это определяете вы — и никто другой. Пишите!

P.S. Да, для тех, кто не понял: ответ на письмо №2 является плодом моего вымысла и ни разу не соответствует действительности. Странная штука на фотографии — всего лишь искусственный объект, установленный у забора четвертого реактора. Зачем он там стоит и что призван символизировать — нам не сообщали, а мы не спрашивали. Те, кого этот вопрос сильно беспокоит, могут написать в администрацию АЭС.

Почтовый раздел подготовил

Олег Полянский

Для писем: mail@igromania.ru

Денис Яцукто (<http://denisbooks.rema.ru>)

Кто есть современный пользователь. Часть 1

Я работаю сейчас в секторе некишечных носителей краевой научной универсальной библиотеки, известной в народе под именем Лермонтовка. Я всегда знал, что среди людей много людей недалеких, но чтобы столько... и таких...

1. В отдел заходит молодой человек, молча отдает чек, контрольный листок, садится за компьютер, сидит минут пять, потом поворачивается ко мне и несколько растерянно спрашивает:

— А где политика?

Я не понимаю, о чем он.

— Какая политика?

— Ну, это... В левом нижнем углу литературы всегда политика... А у вас нету...

2. Девушка с аудиокассетами:

— Вы можете мне переписать эту кассету на эту?

— Да, конечно.

— А можно, я, пока они будут писаться, еще вот эту послушаю?

— Нет, к сожалению. Второй магнитофон сейчас занят под другой заказ.

— А прямо на этом нельзя? Он же двухкассетный...

3. Девушка:

— Мне надо открыть мой сайт.

— Создать? Зарегистрировать?

— Нет, он у меня уже есть. Мне надо его открыть и посмотреть.

— Без проблем, садитесь, смотрите...

— Я не умею. Вы мне поможете?

— Хорошо, какой адрес у вашего сайта?

Протягивает мне бумажку, на которой написано: olenka_imiarek_2000@mail.ru

4. Самая жуткая категория посетителей — это студенты и аспиранты, разглагольствующие готовые курсови-

ки, дипломы и рефераты. Я некоторое время удивлялся, как такие люди вообще попадают в высшие учебные заведения, а тем паче в аспирантуру, но потом по привычке, хотя возмущаться не перестал...

Заскакивает мускулистый молодой человек и, не прекращая попрыгивать на месте, поигрывать мускулами и вертеть в разные стороны головы, говорит:

— Мне диплом.

— По какому предмету?

— По гражданскому.

— По гражданскому чему?

— Процессы.

— Пишите на листочке тему, заходите часа через три, я вам покажу, что я нашел, и вы решите, подходит это вам или нет...

— Ничего себе! На диплом целых три часа?

5. Сообщаю двум девушкам, что готовой работы, точно соответствующей их теме, мне найти не удалось, но есть масса статей, книг, работ по сходным и смежным темам и что из этих работ они вполне могли бы скомпоновать необходимый им реферат.

Они смотрят на меня со священным ужасом в глазах:

— Ой, что же нам делать...

Ой... Мы так не сможем... А вы еще в другом интернете не можете посмотреть?

6. Заходит девушка, спрашивает:

— Сколько у вас стоит консультация специалиста?

— Пятьдесят рублей. Плюс вы оплачиваете компьютерное время — по шесть рублей за каждые полчаса.

— Хорошо, это меня устраивает.

Идет к кассе, оплачивает консультацию и час работы с компьютером, проходит к машине, садится, я сажусь рядом.

— Итак, что вас интересует?

— Я хочу научиться программировать.

— Что? Вы хотите это сделать за час?

— А что — не хватит? Сколько мне доплатить?

Я некоторое время исхожу междометиями, потом немного успокаиваюсь и пытаюсь объяснить, что люди учатся этому годы и что за один и даже за несколько рабочих дней этого сделать невозможно... Она перебивает меня:

— Но мне надо научиться программировать только для интернета.

— Да какая разница?... — начинаю было опять кинуть я, но вдруг в мой рассудок закрадываются кое-какие подозрения, и я начинаю допрос с пристрастием, в процессе которого выясняю, что имела в виду девушка под "программировать для интернета". Пользоваться электронной почтой.

7. Благообразная старушка заходит в отдел, молча направляется к каталожным ящикам и начинает в них ковыряться. Через несколько минут спрашивает:

— Молодой человек, а вот у вас пластинки, кассеты... А где каталог интернета?

8. Недавно сваяла для библиотеки сайт. Вчера заходит начальница рекламного отдела (кандидат наук; не знаю, правда, каких) и спрашивает:

— Денис, а у вас есть цветной картридж?

— Нет, — говорю.

— А как же мы будем сайт распечатывать?

— А зачем ему распечатывать?

— Как это "зачем"? Мы же должны его в министерство отправить — на утверждение...

9. Очень трудно общаться с начальником отдела автоматизации: он все время рычит и матерится. И, надо сказать, я его понимаю... Зашел как-то к нему за овертками. Вместе со мной заходит сотрудница библиотеки и говорит, что у нее проблема с компьютером и без специалиста ей не обойтись. Добравшись до ее компьютера, выясняем, что она нажала из инета файлы, а проблема заключается в том, что она не знает, как их теперь сложить в одну папку. И эти тетки бегут к нему с подобными вопросами каждые пять минут.

10. На планерке руководство сообщает сотрудникам, что с февраля могут возникнуть трудности с оплатой провайдерских услуг, а потому "все, что может понадобиться, должно быть выкачано из интернета до февраля".

11. Посетитель, аж пыхтя, двигает что-то мышкой на десктопе и вдруг спрашивает:

— А у вас тут что? — файлы по сети не передаются?

— Что? Почему? Что вы хотите куда передать?

Я подхожу к его компьютеру и вижу, как он усердно перетаскивает иконку вордовского документа на иконку "Сеть".

12. Посетитель жалуется, что "пропал интернет". Подхожу, тыкаю пару раз в F5. Ноль. Проверяю локальную сеть — работает. Лезу в настройку интернет-эксплорера и вижу, что вместо "использовать прокси" стоит "прямое соединение с интернет"...

— Я думал, что так быстрее будет, — оправдывается посетитель.

13. Возмущенный посетитель:

— Слушайте! Почему так все медленно?

— Я вас предупреждал, что это 486-ой SX. Вы сказали, что вас устраивает.

— Да, но у меня дома всего III-й, и работает раз в сто быстрее!

14. Юноша работает с "Фотошопом". Поворачивается ко мне:

— А у вас "Стилюс" есть?

— Есть.

— Спасибо.

Через несколько минут:

— Не получается...

— Что у вас не получается?

— Не пойму, какой файл надо в "Стилюс" засунуть, чтобы "Фотошоп" русский стал...

15. Отсканил клиенту фотографии, скидываю файлы на его дискету, делаю это FAR'ом.

Клиент:

— Простите, а вы не могли бы скопировать их лучше проводником?

— Зачем?

— Дело в том, что у меня дома нет ДОСа...

16. Начальница рекламного сектора (кандидат наук) приносит объявление для выкладки на либсайте:

12 сентября при отделе редкой книги состоится заседание клуба ГНОЗИС. Тема "Владимир Соловьев и ислам (100 лет со дня смерти)".

17. — Молодой человек, помогите мне вставить дискету в компьютер.





— Вы же сказали, что умеете работать с компьютером...

— Умею. Я же вас не прошу текст за меня печатать. А дискету вставлять я уметь не должен: я пользователь.

18. Женщина с романтической идиотинкой во взоре:

— А вы можете мне сделать страничку в интернете?

— За определенную плату.

— И в Америке ее смогут читать?

— Конечно.

— И в Ставрополе?

— Разумеется.

— А можно сделать так, чтобы ее не могли читать мои коллеги по работе, а все остальные могли?

19. Клиент копирует абракадабру из окна IE в окно "Стилуса". Заменяю, подхожу, закрываю "Стилус", переключаю в IE кодировку. Через несколько минут клиент, сидя на англоязычном сайте, пытается его перевести, выбирая различные кириллические кодировки.

20. — Почему ваш компьютер не хочет читать мои письма?

(Все письма — документы MS Word, отправленные как вложения.) — Потому что на нем "Ворд" не установлен. Я вас об этом предупреждал.

— Но вы же сказали, что Windows на нем есть?

— Есть.

— А Windows всегда мои письма читал. Надо было только мышкой щелкнуть.

21. — Простите, а где "Ворд"?

— Нету.

— Нерусский, наверное...

— Что?

— Компьютер нерусский у вас, наверное, раз "Ворда" нету.

22. — Мне нужен список литературы для диссертации по социологии.

— На какую тему пишете?

— Я уже написала. Мне только литература осталась.

— Как же вы диссертацию мо-

ли без литературы написать?

— А у меня есть одна книжка польского социолога... Ну, вы же можете в интернете мне список литературы найти?

— А вы по указателям ИНИОН не пробовали смотреть?

— А что это такое?

23. — Вы мне можете найти в интернете отчет по практике в Ставропольской администрации?

— То есть?.. Форму отчета? Стандарт?

— Нет... Я проходил практику в администрации... Мне нужно сдать отчет... Или, может, у вас на дисках есть?

24. Заходит девушка. Спрашивает:

— Можно, я у вас поработаю, а потом результаты на свой компьютер перекину?

Я работаю в библиотеке недавно, в лицо всех не знаю, а потому решаю, что это сотрудница библиотеки, которой понадобился сканер или "Фотошоп", или еще что-нибудь, отсутствующее на ее рабочем месте, а потому отвечаю:

— Работайте на здоровье.

Через пару часов она говорит:

— У меня все готово. Как это теперь на мой компьютер перекинуть?

— Сейчас, — говорю, — секунду... Какое у вашего компьютера имя?

— Какое имя? Ну, пентиум...

— Нет. В сети он у вас под каким именем фигурирует?

— Я не знаю... Я могу адрес назвать...

— Какой адрес?.. Ну, называйте.

— Улица Мира; дом сто девяносто...

— Стоп! Я какой адрес называю? Вы сотрудник библиотеки?

— Нет...

— Вы подключены к библиотечной сети?

— Не знаю... А она особенная какая-то?

— А modem у вас есть?

— А это что?

— Вы в интернет из дома ходили когда-нибудь?

— Нет, но я знаю, что информацию с компьютера на компьютер можно передать... Я его включенным в сеть оставила...

— В какую сеть?

— В электрическую...

— Ох... Хотите дискета у вас есть?

— Нету...

25. Сегодня мне было страшно. Я уже привык к безнадежным клиентам. Я привык, что студенты не пишут рефератов, что аспиранты пишут с огромным количеством орфографических ошибок, что интерфэйс "Фотошоп" пытаются перевести "Стилусом" и т. п., но сегодня...

Заходит девушка и заказывает курсовую. Тема сформулирована очень длинно и очень конкретно. Что-то вроде "Расперетрубаация особенно топливных из неожиданных энергетических ресурсов в последний квартал кали-юги в нечерномозной зоне особого риска юга Австралии и ее экономическое влияние на юридический аспект кожных болезней антиподов, обормотов и аборигенов Курляндского герцогства". Я посмотрел, говорю: "Готовую курсовую именно по вашей теме я, скорее всего, найти не смогу, но, если хотите, я могу поискать что-нибудь по смежной тематике, а вы потом сами сконопируете, что вам надо". Она тупо смотрит на меня и спрашивает: "Как это?" Я говорю: "Вам что непонятно?" — "Что такое "смежной"? Я говорю: "Вам слово "смежной" непонятно?" Она говорит: "Ну, да..." Я начинаю потихоньку сползать на пол и уточняю: "Вы не знаете значения слова "смежной"? Вы пишете курсовую и не знаете слова "смежной"? Она: "Послушайте, я только на третьем курсе, я курсовую первый раз пишу и слова я этого не знаю..."

Тут я уже не выдержал и говорю: "Девушка, идите-ка отсюда по-доброму-поздорову... Вы учитесь в высшем учебном заведении и не знаете слова, которое должны бы знать лет с семи-восьми, максимум... Идите, пока во мне не проснулась совесть и я не стал выяснять у вас место вашей учебы, фамилии ваших преподавателей и т. п.". Она ушла, ругаясь на всю библиотеку. Я до сих пор в ужасе.

26. Было сегодня же.

Заходят два парня, спрашивают:

— Вы рефераты пишете?

— Нет.

— А почему?

— Что значит "почему"? Мы не пишем рефератов. Нет такой услуги в нашем меню.

— Но вы же библиотеку?

— Ну?

— В библиотеке должны писать рефераты.

27. Тоже сегодня. Жуткий день. Еще бы чуть — и я нашел бы, из чего застрелиться...

Заходит женщина.

— У вас есть глобальная компьютерная сеть интернет?

— Есть.

— А там про экологию есть?

— Есть.

— Сколько страниц?

— Полагаю, что несколько миллионов.

— Ой... Почему? Мне столько не надо. Мне бы страниц тридцать...

— Вам реферат, что ли, нужен?

— Да. Мне нужна глобальная компьютерная сеть интернет. И чтобы про экологию было. Для студентов.

— Так... "Глобальная компьютерная сеть интернет" — это тема реферата?

— Да... Только чтобы еще про экологию было... И чтобы тема была достаточно раскрыта...

— Насколько раскрыта? Какой уровень?

— Ну, для студентов экологического колледжа...

— Вот что. Напишите мне заказ. Укажите тему, примерный объем, план... И укажите, что должно превалировать — интернет или экология.

— Ой... Я так не понимаю... А можно мне самой посмотреть?

— Сейчас нет. Клиентский компьютер у нас уже закуплен до завтрашнего полудня. Если хотите, могу записать вас на завтра. Умеете в интернете работать?

— Нет... Но там же, наверное, написано, какие кнопки нажимать?

— Какие кнопки? Где написано?

— В интернете...

— Ясно... Видимо, сами вы ничего не найдете... Оставьте заявку.

— Только, молодой человек... Вы могли бы побыстрее... Понимаете, мне надо студентам по этой теме сессионную контрольную дать...

— То есть?

— ...Дело в том, что я информатику преподаю...

— Ох!

28. Бывают и приятные неожиданности. Показываю клиентке результаты заказанного ею поиска. Она кивает и говорит: "Ну, zoekяйте мне это через гейт на нет-мыл, хорошо? Вы же фидошник?"

29. Но безнадежные чада.

Заходит пожилая дама:

— Я хочу отправить данные моей дочки в интернет.

— В смысле... По какому-то конкретному адресу?

— Нет. Вообще в интернет. Чтобы они там были.

Продолжение следует...



ТЕСТ 47 НОМЕР ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО

Ну что ж, граждане, как обычно, с наступлением лета новые игры появляются все реже, и поэтому нам ничего не остается, как заняться повторением пройденного, а именно — повторением хитовых игр прошлых месяцев. Надеюсь, заигравшись в **True Crime** или новую часть знаменитого **Thief**, вы еще не забыли ураганный **Painkiller** или аддон к знаменитому **Tom Clancy's Splinter Cell**? Если нет, то — стремительно отправляйтесь на штурм нашего июльского «Теста»! Благо интересных вопросов в нем немало.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать **единственный ошибочный вариант**.

1. Сэм Фишер — известный путешественник и массовый затейник. Скажем, во второй части **Splinter Cell**, игре под названием **Pandora Tomorrow**, он...

А. ...путешествует по историческим местам Иерусалима.

Б. ...отстреливает негодяев в морозной сибирской тайге.

В. ...шурует на подводной лодке.

Г. ...нейтрализует врагов человечества в американском аэропорту.

Д. ...берет штурмом телестанцию.

2. В игре «Периметр» интересно буквально все. Но особенно интересны юниты. Сказать, что они могут многое — не сказать практически ничего. Юниты в «Периметре» умеют...

А. ...трансформироваться прямо на поле боя.

Б. ...атаковать врага прямо из-под земли.

В. ...летать по воздуху.

Г. ...распугивать недругов страшным ультразвуковым воем.

Д. ...объединяться в боевые группы и слаженно атаковать противника.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому — пять вариантов ответов, лишь один из которых верный, — его и нужно указать.

3. И снова **Manhunt**. В одной из миссий этого brutalного экшена главгерой, чтобы выжить, вынужден идти по следам человека, передетого...

А. ...летухом.

Б. ...яблоком.

В. ...американским орлом.

Г. ...белым кроликом.

Д. ...Микки Маусом.

4. В финале отличного экшена **Painkiller**, главному герою, истребителю всевозможной адской нечисти, предстоит сразиться с самими...

А. ...Литт.

Б. ...Бафометом.

В. ...Люцифером.

Г. ...Агамемноном.

Д. ...Василием Шандыбиным.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение **правдой или же, наоборот, ложью**.

5. Вампириесса — одна из самых оригинальных героинь отличной ролевой игры **Sacred**. Она может разрывать противников голыми руками, драться обычным оружием, а по ночам — из обычного человека превращаться в настоящего вампира!..

А. Все так и есть.

Б. Что-то здесь не так.

6. Сюжет аддона к замечательной отечественной стратегии «Операция **Silent Storm**: Часовые» происходит спустя три года со времен действия первой части, а именно — в 1946 году.

ВЕЧНАЯ МУЗЫКА



На этот раз для троих победителей нашего «Теста» приготовлены роскошные летние призы от корейской компании **Digital Direction Electronics Co., LTD!** Первый победитель конкурса получит в подарок роскошный mp3-плеер **BeatSound EMP-Z** (именно это чудо техники вы и видите на рисунке). Второй победитель станет обладателем незаменимого туристического фонарика **D-Pro P953**, ну и, наконец, третий победитель получит FM-тюнер **D-Pro FM!** Как говорится — пишите письма, и, возможно, удача улыбнется именно вам!

Благодарим компанию **Digital Direction Electronics (www.dpro.ru)** за предоставленные призы.

А. Точно так.

Б. Где-то здесь ошибка!

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти «белую ворону» среди правильных изречений.

7. Смесь экшена, автогонок и файтинга, замечательная игра под названием **True Crime (А)**, обладает нелинейным сюжетом (Б) и повествует о тяжелых трудовых буднях полицейского Ника Канта (В), напоминая американца, а напополам — японца (Г), на улицах бандитского Лос-Анджелеса... (Д).

Подготовил **Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru)**.

Над душой у него стоял **Матвей Кумби**.



СКРИНТУРС 7 НОМЕР ИЮЛЬ

Все как всегда: девять картинок и девять ваших правильных ответов. Игратьте, угадывайте, пишите нам письма и выигрывайте! Пятеро победителей «Скринтурса» в качестве подарка получат по DVD-коробке с одной из лучших игр прошлого года — платформером **Beyond Good & Evil (За гранью Добра и Зла)**. Призы на конкурс любезно предоставлены компанией «Бука».

Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких игр происходят конкурсные картинки, и прислать в редак-

цию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел «Участие в конкурсах»!

Составитель «Скринтурса»:

Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).

Под пристальным взором **Матвея Кумби**.

ИЮЛЬ

	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	

ГЛС



И
Т
Р
О
М
А
Н
И
Я

Название: Ground Control II: Operation Exodus
Издатель: NDA Production
Разработчик: Massive Entertainment



ИЮЛЬ

	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	

Название: Shrek 2: The Game
Издатель: Школа
Разработчик: Школа

ИМАНИА

SHREK 2
THE GAME



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА

№5/2004



Скринтурс №5. Май

Ей-богу, такого единодушия в правильных ответах не было уже очень давно! Практически 90% участников майского "Скринтурса" совершенно

точно угадали все картинки. Правда, некоторые путали *Castle Strike* со стратегией *Lords of the Realm III*, но, к счастью, правильных ответов было подавляющее большинство!

Правильные ответы

1. Conan
2. kill.switch
3. Castle Strike
4. Track Mania
5. Революционный квест
6. Knights of the Temple
7. Dead Man's Hand
8. Unreal Tournament 2004
9. Far Cry

Победители

1. Денис Терехов aka Dial_Up (г. Калуга)
2. Илья Скоробогатко (NICO37@yandex.ru)

3. Сергей Капитонов (г. Москва)
4. Дмитрий Пешков (arhimag@inbox.ru)
5. Сергей Зырянов (г. Тамбов)
6. Денис Найденов (г. Москва)

Все победители "Скринтурса" получают по коробке с "Революционным квестом" от компании "Бука".

Тест №45. Весна на улице Игр

Наш майский "Тест" оказался поистине крепким орешком для большинства конкурсантов. Что, впрочем, неудивительно, ведь мы разыгрывали фирменные "игроманские" мыши, поэтому вопросы были не самые простые. Итак, большинство респондентов срезались на вопросе №4 (как ни печально, но не многие прошли до конца забавный "Революционный квест"), а также на вопросе №7 (почему-то почти никто не вспомнил, что американцы воевали во Вьетнаме с армией Северного, а никак не Южного Вьетнама).

Правильные ответы

1. Г. (...механические многозарядные арбалеты с ядовитыми стрелами)
2. Г. (Передвижные транспортные средства)
3. В. (...занимались генетическими экспериментами)
4. Г. (...главный герой попадает в пространственно-временной континуум и оказывается в 1812 году)
5. А. (Именно так — попали на юбилей)
6. А. (Да что вы, он — живет всех живых)
7. Г. (...повествует о войне армии США с армией Южного Вьетнама)

Победители

1. Андрей Жмакин (г. Москва)
2. Сергей Ломовцев (г. Москва)
3. Алексей Чвирев (г. Астрахань)
4. Александр Самавев (г. Санкт-Петербург)

Все победители получают по фирменной оптической мыши с логотипом "Игромания"! Ура им!

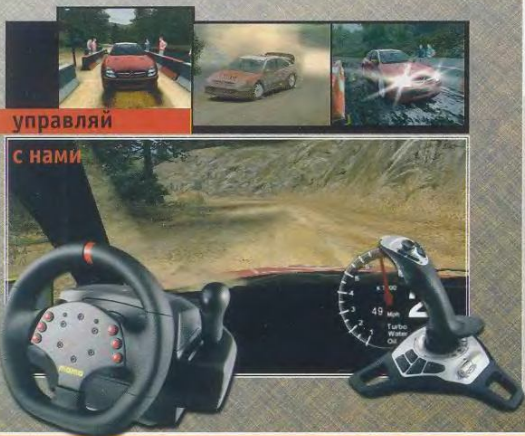
УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме email-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, "Тест" выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу, через тире, выбранный вами вариант ответа).

"Скринтурс": 1 — Silent Kreed: Операция "В мире животных"; 2 — Jedi Academy: Эротические похождения Вовочки; 3 — Liontron: Monolith Heart 2.0.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, присылаете ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на



TC Light 2600A



\$269

Intel® Celeron™ 2600

256 Mb DDR PC-2700
40 Gb HDD UDMA133 7200
64 Mb DDR 3D Video 4xAGP
CD-ROM 52x
1.44 Mb FDD Sound
ATX 300W
Lan 10/100

В комплекте

17" CRT монитор,
клавиатура и мышь

\$395

TC Universal 2600A



\$404

AMD Athlon™ 2600+

512 Mb DDR PC-2700
80 Gb HDD UDMA133 7200
128 Mb DDR GeForce FX TV
DVD 48x16x
1.44 Mb FDD
Sound 5.1
ATX 300W

В комплекте

17" CRT плоский монитор,
клавиатура и мышь

\$547

TC Ultra 3000A



\$576

Intel® Pentium® 4 3000 (800)

512 Mb DDR PC-3200
120 Gb HDD UDMA133 7200
128 Mb DDR GeForce FX TV
CD-RW + DVD 52x24x52x16x
1.44 Mb FDD
Sound 5.1
ATX 350W

В комплекте

15" TFT монитор, клавиатура,
оптическая Мышь

\$890

Цены указаны на 27.06.04

КОМПЬЮТЕРНЫЕ МАГАЗИНЫ: продажа в розницу по оптовым ценам каждую пятницу с 14 до 17

Н. Черемушки 727-42-00	Первомайская 465-65-73	Савеловская 784-66-19
Новокузнецкая 727-42-78	Люблино 359-80-88	Тушинская 720-00-31
Измайловская 727-42-30	Ш. Энтузиастов 788-15-21	

Скорая компьютерная помощь для юридических и частных лиц: 727-42-80 доб. 1003

отдел дистрибуции
(098) 787 42 57
(095) 739 09 58
корпоративный отдел
(095) 787 42 48
www.taisu.ru
info@taisu.ru

конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по email, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта: TEST@IGROMANIA.RU для "Теста", SCREENTURS@IGROMANIA.RU для

"Скринтурса".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №7, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №9.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на июльские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 31.07.2004. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с пра-

вильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести ранние номера журналов "ИГРОМАНИЯ", "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" и "МИР ФАНТАСТИКИ", а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера "Игромании":

• М. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайн-магазин".